1989年5月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第5号通巻5号

for New TV-Game Generation

マルカツ 勝 PCエンジン

1989 5月号
350yen

CD·ROM タイムス
新画面写真入手！
天外魔境
決定！
イース移植

HOW TO WIN
死霊戦線
ワンダーモモ
P☆47
魔界八犬伝SHADA
改造町人シュビビンマン

NEW SOFT
ダライアス
ガンヘッド
ネクロスの要塞



スクープ！
凄ノ王伝説
マップ初公開

特別付録 全28ページ
究極タイガー
完 攻略本


Enjoy Hudson
ファン待望の本格的RPG第2弾、いよいよラインナップ!
PC Engine
ベールを脱ぐ、驚異のバトルシーン!
凄ノ王
すさのおうでんせつ
伝説
PCエンジンのハイパービジュアルとサイキック物語がひとつになって、本格的RPG「凄ノ王伝説」が誕生!アニメする興奮のバトルシーン、色がえなしの敵キャラが100種類など、すべてがPC級のスケール!数々の新しい工夫や息をもつかせぬストーリー展開が、キミを夢中にさせること間違いなしだ!!
4月27日発売予定 希望小売価格6,500円 4メガ
©1989 HUDSON SOFT ©Kadokawa Shoten ©ダイナミック企画
※希望小売価格には、消費税が含まれておりません。
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・東北・名古屋・福岡



好評発売中！

地球の運命は、魚屋太助にゆだねられた。

西暦200X年、宇宙帝国「亜空魔団」の攻撃をうけた地球。その危機を救おうと、豪徳寺博士は魚屋の太助と高校生のキャピ子をむりやりサイボーグ町人シュビビンマンにした。かくして誕生した二人のヒーロー。地球を救えるのはキミたちだけだ!!

●PCエンジン初、二人同時プレイアクションゲーム。●町の人から情報をキャッチして、全速前進。●ゆかいなキャラクターがいろんな場所で大活躍。



改造町人シュビビンマン

痛快アクションゲーム

2メガHuカード
5,200円

こーふん、ビシバシ！

おもしろさきわだつ！ MASAYA メサイヤ のPCエンジンシリーズ。

がんばれ ゴルフボーイズ

4人でだって遊べちゃう、スーパーリアルなゴルフゲーム誕生。おとなも子供も夢中になれる本格派が、ついに完成。

●1人～4人マルチプレイヤー対応設計。●自然な地形をシミュレート。アンジュレーションまで確認できる精密設計。●全ホール数54以上。3種以上のコースデータ内蔵。有名コースをヒントにデザイン&レイアウト。●マッチ、トーナメント、ストロークなどの多彩なプレイモード。●スイングやスタンスの設定が可能。●キャディからのグッドアドバイスも。●爽快なスイング音とさわやかBGM&テーマソング。●途中からの参加もOK。



好評発売中！

2メガHuカード 5,300円

エナジー

迷路と謎と、おぞましい妖魔獣との戦い！ 地球を救うために立ち上がった超能力集団"討魔隊"と、キミの超能力がとてつもないドラマを生む。かつてないドラマチックESPアドベンチャーゲームの誕生だ。

●まるでキミがドラマの主人公。会話進行プレイが快感。●アクション＋アドベンチャー＋RPGのエッセンスがドッキング。●多彩なシーンでいっぱい。ぜったいあきないドラマチックな展開。●エナジーボールやニューアイデアの攻撃アイテムがたくさん登場。



近日発売予定！

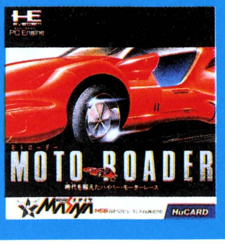
2メガHuカード 5,200円

モトローダー MOTO ROADER

時代を超えたハイパー・モーターレース

近未来―平和な楽園生活にあきた人類は、原始的な闘争心を満たすために、モーターレースに夢中になった。うなるエンジン。とどろく爆音。そのスリルとスピードに挑戦するレーサーたちを、人々はモトローダーと呼んだ。

●PCエンジン初！5人同時プレイレーシングゲーム。●賞金を使ってパーツを交換。パワーアップする車。●コースにしかけられた数々のしかけ。●ド迫力でせまるサウンドとリアルなドライビングフィール。



好評発売中！

2メガHuカード 5,200円

未確認情報!! この夏、3Dタイプの R.P.G.出現!?

MASAYA メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時～18時


PCエンジン初のコンバット・ホラーRPG登場!!
黄泉路開かれし時、
異形の者ども溢れ来たらん……。
ある日突然、平和な街「チャニーズ・ヒル」を襲った謎の怪異現象!
軍隊さえも呑込んだこの異常事態に、ついに超能力特殊部隊S-SWAT出動!
だが、いまや地獄の街と化した「チャニーズ・ヒル」で彼らを待ち受けていたのは想像を絶する奇怪なクリチャー群だった。
いったいこの街に何が起こったのか!
黄泉路とはいったい何処にあるのか!
いまこの街を救えるのは最後の戦士ライラ・アルフォンしかいない。
「死霊戦線」
完全攻略マニュアル
4月下旬発売予定
発売元：徳間コミュニケーションズ
発行元：ワークハウス
絶賛発売中
希望小売価格¥5,500
RPGのストーリー性と現用兵器によるアクションの機動性を融合させたコンバット・ホラーRPG「死霊戦線」はPCエンジンの可能性に挑戦してついにそのベールを脱いだ!
PC Engine
死霊戦線
WAR OF THE DEAD
しりょうせんせん
発売元：Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス
© FUN PROJECT, INC. 1988
© VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. 1989



'89, 5月中旬発売予定

3M6,300円

第一回 ナグザットオープン開催

ナグザットカンツリー倶楽部の開場です―。
18ホール、PAR72、7,299ヤード、コース設計は難攻不落か!?
全コース、全面スクロール、3Dティーショット!その臨場感がスゴイ!
プロ・アマそろって、さあ、第一回《ナグザット・オープン》にご参加下さい。



●1H〈500Y・PAR5〉 左ドッグレッグのロングコース



●6H〈160Y・PAR3〉 打ちおろしのショートホール。大岩あり。



●9H〈476Y・PAR4〉 セカンドショットが難!風を利用せよ。

NAXATカンツリー倶楽部会員募集中!!

戦略味豊かな18ホール、本格派志向のホール構成が魅力。ナグザットカンツリー倶楽部はマッドなコース設計!初心者から上級者まで、腕自慢プレーヤーのためのダイナミックゴルフにご期待ください。●全コース、全面スクロール。コース外に打ち出してもゲームは続行可能●リアルな3Dティーショット●4日間のトーナメント方式あり●マッチプレー可能●ウォーターバンカーなど名物コース揃い■ゴルフは頭脳プレー、繊細なテクニックと大胆な決断力が要求されます 本物の迫力が《ナグザット・オープン》のダイゴミ!格調高いメンバーズライフがはじまりま～す。



●11H〈570Y・PAR5〉 隣接ホールを活用して2ONも可能。



●12H〈205Y・PAR3〉バンカーに囲まれたミステリアスホール。



●15H〈450Y・PAR4〉 フェアウエーに木があるミドルホール。



●16H〈190Y・PAR3〉 水没バンカーに守られた グリーン!

TELEPHONE SERVICE
03-839-0017

naxat soft

11-8, YUSHIMA 3-CHOME, BUNKYO-KU, TOKYO TEL.03-839-0030

PC Engine

月刊 マルカツ 勝 P.C エンジン

5月号もくじ

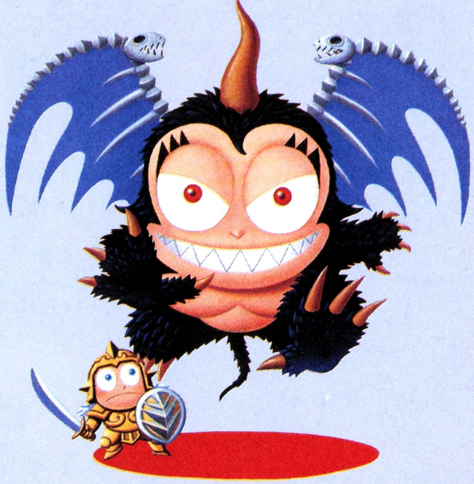
(1989年5月1日発行)

表紙イラスト/藤井啓誌
タイトル&デザイン/高木和雄[AR+DA]

contents



特別付録
究極タイガー
㊡攻略ブック





↑P120　ネクタリス

GAME INDEX　☆印は初出ゲームです。



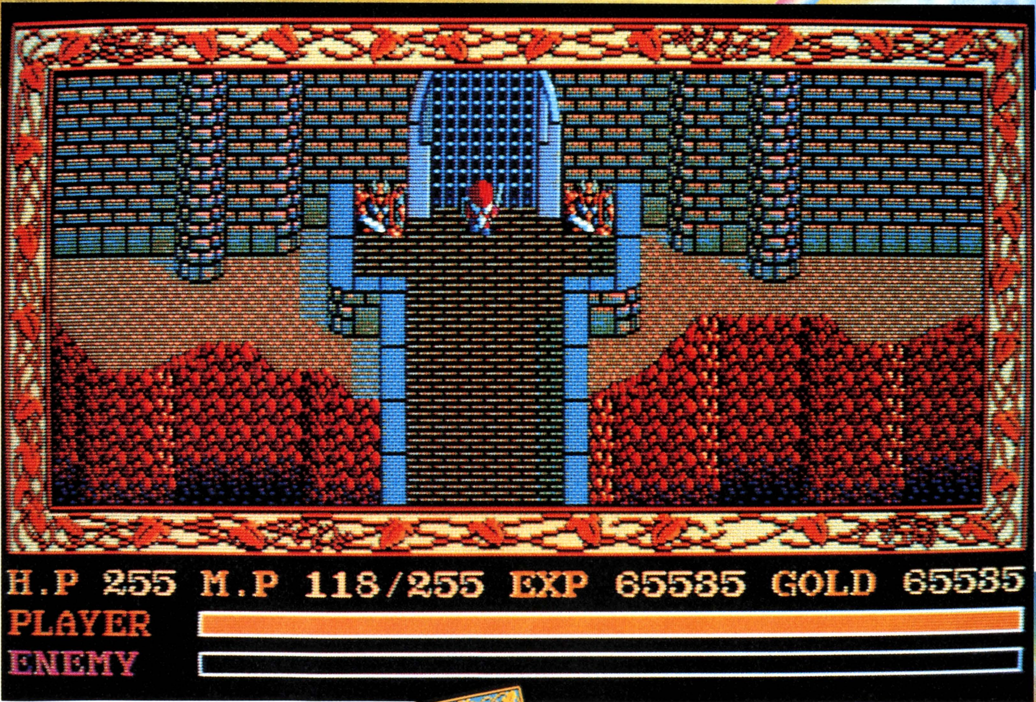
特報

パソコンの傑作が、つい

イー

CD·ROM²で発売、

パソコン版を超える期待作だ！



●パソコン版『イースI』より

パソコンで大ヒットした、『イース』がついにPCエンジンに移植されることが決定した。

パソコン版は、キャラクターの動き、グラフィック、音楽、ストーリーと、どれをとっても超一流のでき。今でも、パソコンゲームの人気投票では、上位にランキングされているほどの超ロングセラーなのだ。その『イース』が移植されるというのだから、これは“期待”の2文字に尽きるだろう。

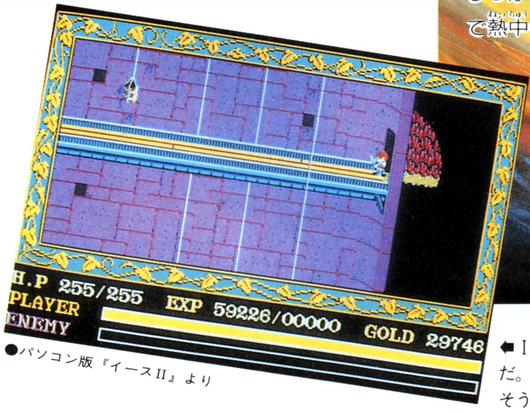
パソコン版をプレイした人ならわかると思うけれど、このゲームは非常にユーザー思いの親切ゲーム。メチャクチャにハマって先に進めない、ということはほとんどない。それにゲームストーリーがしっかりしているから、飽きずに最後まで熱中しちゃうんだ。

PCの開発状況は、現在企画段階で、ゴーサインは出たものの、ビジュアル作成などのプログラム作業は、まだまだ先になりそうだ。「パソコンを超えるゲーム」を目標に、プロジェクトが動き始めたのだ。



●パソコン版『イースII』より

⬆そのしっかりとしたストーリーが最大の特徴。感動もそのまま移植できるか。



●パソコン版『イースII』より

⬅IとIIが1本のゲームになってしまうそうだ。ユーザーにとってはこれほどお得な話はそうザラにないだろう。

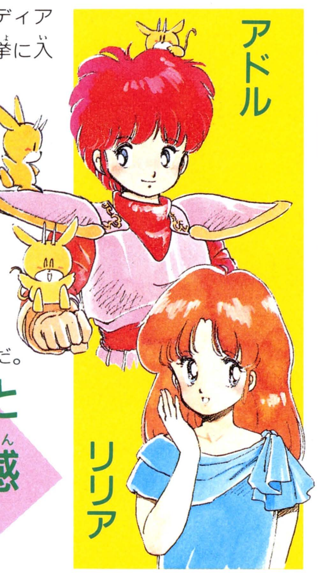
にPCエンジンで登場!!

ス 移植決定!

期待度は◎

オリジナル「I」「II」が1本のゲームに

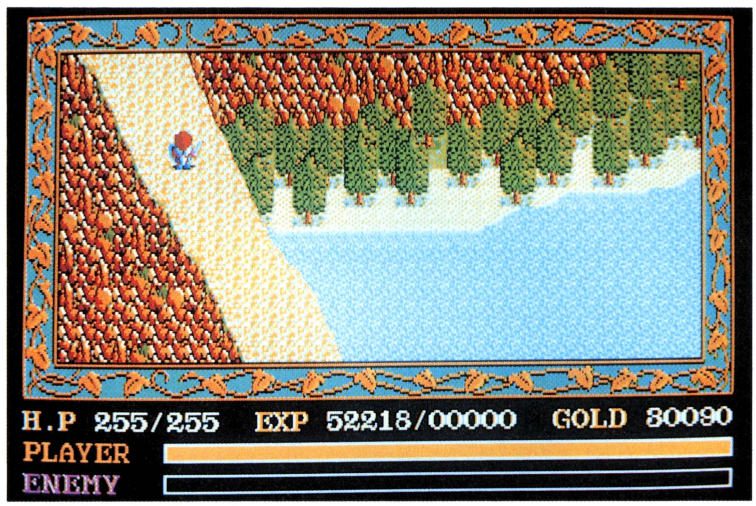
PCエンジン版『イース』のメディアはCDロム。それにIとIIを一挙に入れてしまおうという大胆な話も決定している。ちなみにI、IIとも主人公はアドルで、イースとはIIで舞台となる天空の国のことなのだ。もう1人、下の女の子はリリアといって、イースの国の住人。パソコンではIIで登場してきた。IとIIが一緒なんて夢のような話だ。



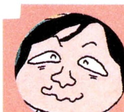
アニメーションとナマ演奏で臨場感たっぷり



CDロムのもう1つの特長、それは音の良さだ。その特長をフルに発揮するという意味で、音楽はフルオーケストラのすばらしいものになるらしい。また、アニメーションやビジュアルシーンなどもふんだんに入る予定で、CDロムの機能をあますところなく引きだすとのこと。期待しよう!



●パソコン版『イースI』より



メインプログラマー 岩崎啓真氏直撃インタビュー

PCエンジン版『イース』の中心人物は、本誌でもおなじみの岩崎啓真さん。その岩崎さんに、『イース』移植にあたってのコメントをいただくことができた。CDロムで『イース』はいったいどんなゲームになるのだろうか!?

「IとIIが1本のゲームになってしまうのですが、ゲームのシナリオや形態はいっさい変えないつもりです。有名なゲームなので、雰囲気を大切に移植していきたいと思っています。IとIIのつながりの部分は、ビジュアルシーンっぽく、アニメーションをふんだんに取り入れ、誰が見ても感動してもらえるようにしたいと思います。CDロム版はパソコン版を超えることが目標です。みなさん、期待していてくださいね。」

今から楽しみなゲームの登場だ!!



日本ファルコム/加藤正幸社長

『イース』は今までにいろいろな機種に移植されてますが、今回未知のパワーを秘めたCDロムに移植が決まって非常に楽しみです。『イース』の世界がまたひとつ広がったことはとてもうれしく思います。



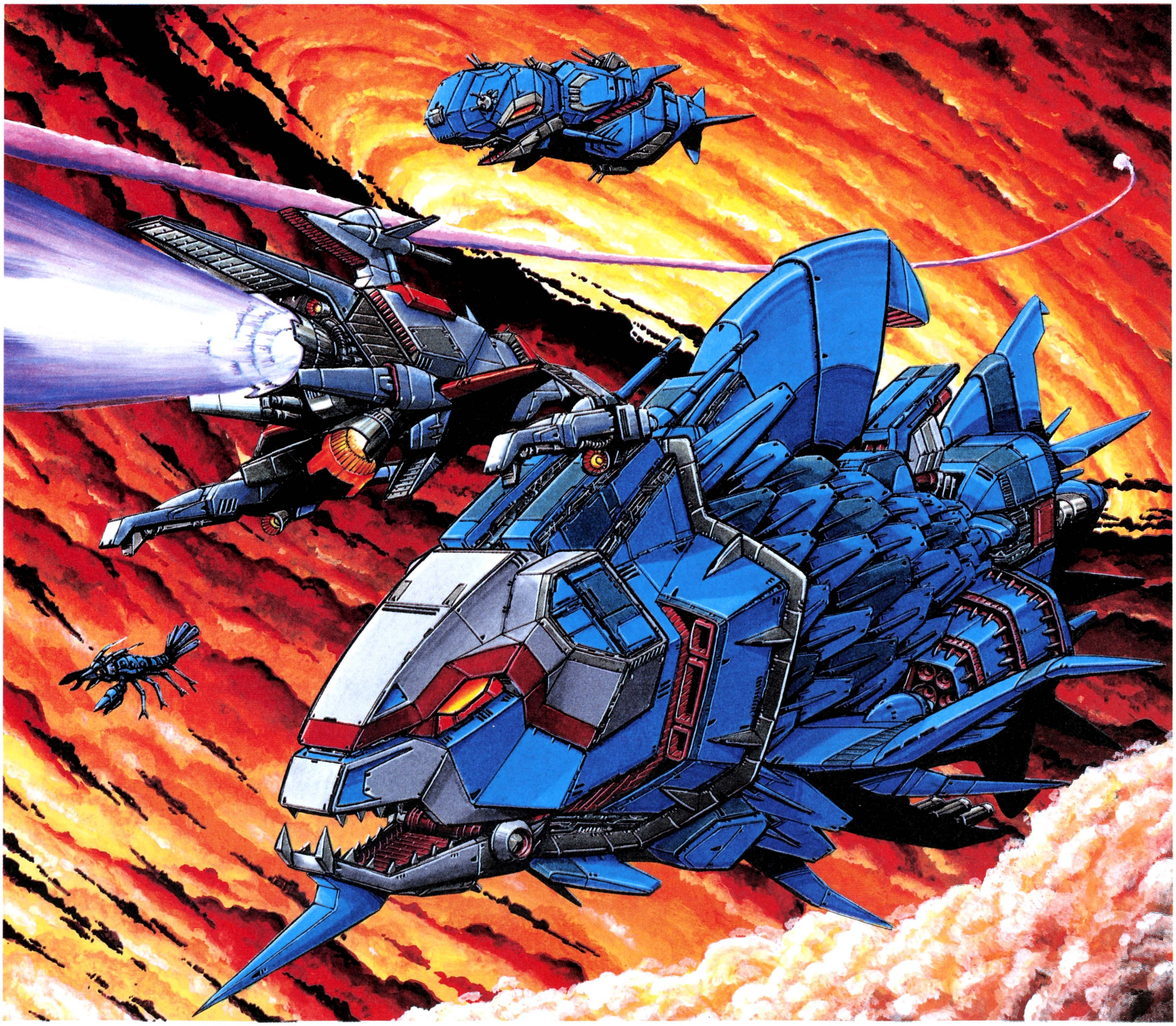
ハドソン/ 中本伸一氏

パソコンではできなかったスムーズスクロールを実現しようと思います。あとIとIIのつなぎですが、感動的なアニメーションを使う予定でいます。原作のイメージを大切に作っていきます。期待しててくださいね。

NEW Soft TIMES

ニューソフトタイムス

早いものでもう4月。みんなも新学期をむかえて、ワクワク、ドキドキしてるよね。今月のNEW Soft TIMESは、ホットな新作をバッチリ満載!! みんなをドキドキ、ワクワクさせちゃうぞ!!



 イラスト／中沢数宣

今月のプレゼント!!

SOFT

春に芽を出すつくしのように、今月も話題のソフトがつぎからつぎへと出番待ち。今月もバッチリ新作ソフトを各5本ずつ計20名にプレゼントしちゃうぞ!!

魔界八犬伝SHADA

データイースト／4月1日発売／¥5,500

8人の犬士が活躍する歴史もののRPG。仲間とともに、魔人ガリョウの野望をうち砕くのだ!! (5名)



凄ノ王伝説

ハドソン／4月27日発売／¥6,500

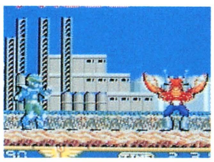
人気まんが家・永井豪の『凄ノ王伝説』の、その後の世界をゲーム化した、本格派RPGだ!! (5名)



サイバークロス

フェイス／4月発売予定／¥6,300

大首領、Dr.ノズミーの野望をうち砕くために、武装刑事サイバークロスが立ちあがった!! (5名)



ナグザット　オープン

ナグザット／5月発売予定／価格未定

美しいグラフィックに、リアルな動き。これぞまさにゴルフ!! 気分はもうプロゴルファーだぜ!! (5名)

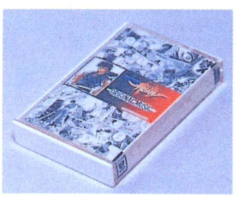


GOODS

どれもこれも絶対ほしい!! そういってもらえそうなグッズを今月もラインアップ。どれにするかまようね。

ストライダー飛竜GMカセット

角川書店「コミックコンプ」のまんがをカプコンがゲーム化。そのMTをプレゼントしちゃうぞ!! (10名)



アウトライブ下じき

サン電子のPCエンジンソフト第1弾、『アウトライブ』の下じきをサン電子からプレゼント。 (10名)



パック・イン・ビデオから…

『ディープブルー』のテレカを5名、『F-1パイロット』のジャンパー（色は黄）を1名にプレゼント。 (計6名)



ウィザードリィのCD

パソコン、ファミコンで大人気の『ウィザードリィ』のCDを、アポロンよりプレゼント。 (5名)



日本ファルコム3大ゲームテレカ

パソコンを代表する『ザナドゥ』『Y's』『ソーサリアン』の3大ゲームのテレカを各5名にプレゼント。 (計15名)



応募方法

プレゼントの希望者は、今月号に付いているハガキのアンケートに答えて、希望プレゼントを明記して送ってね。しめ切りは4月27日（当日消印有効）。切手も忘れずに貼ってね。

APRIL 1989

1	㊏	魔界八犬伝SHADA
2	㊐	
3	㊊	
4	㊋	
5	㊌	
6	㊍	
7	㊎	
8	㊏	
9	㊐	
10	㊊	
11	㊋	
12	㊌	
13	㊍	
14	㊎	
15	㊏	
16	㊐	
17	㊊	
18	㊋	
19	㊌	
20	㊍	
21	㊎	ワンダーモモ
22	㊏	
23	㊐	
24	㊊	
25	㊋	
26	㊌	
27	㊍	凄ノ王伝説
28	㊎	㊙PCエンジン6月号発売日
29	㊏	
30	㊐	

記号の見方

●画面は開発中のものです。

ACT	アクション	SLG	シミュレーション
RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
A・RPG	アクションロールプレイング	PZG	パズルゲーム
AVG	アドベンチャー	ETC	その他
STG	シューティング		

期待高まる話題作！　今月もさらに紹介だ

ダライアス



NECアベニュー／今春発売予定
価格未定／STG

PCエンジン移植が決まり、発売が待ち遠しい『ダライアス』。今月はゲーム画面とボスキャラについて、さらに詳しく紹介してみよう。アーケード版の魅力がどこまで再現されるか、楽しみなところだ。

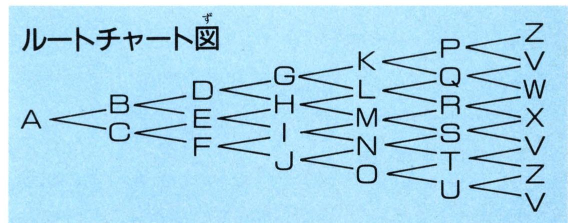
[背景は5種類。面の数はA～Zの26]

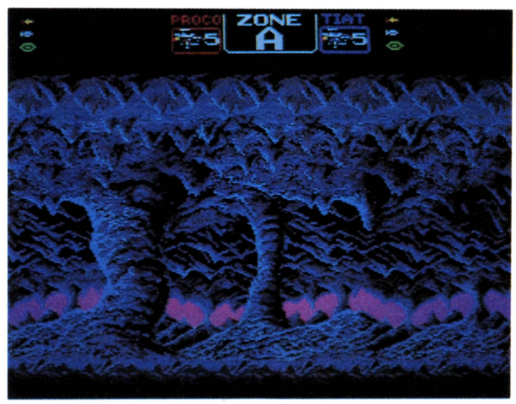
どんなゲームか知らない人のために、あらためて説明をしておこう。

アーケードのオリジナル版は、3つのモニターを横につなげたシューティングゲーム。この画面のスゴさもさることながら、豊富なキャラと壮観なデカキャラ、さらに戦略性の高さ、サウンドのすばらしさが話題を呼んで、大ヒットした作品なのだ。それにしても、あれからもう2年……。

プレイヤーの戦闘機「シルバーホーク」は、26種類のゾーン（面）から7つを選び、ベルサー軍と戦うのだ。そのルートは右図のようになっていて、ラウンドが進むごとに枝分かれしていく。デカキャラを倒したあとで道が分かれ、次の面へ進むしくみだ。

面の種類は洞窟・都市・山岳・海底・宇宙の5通り。難度もそれぞれちがう。





←これは洞窟面。AのほかにH・N・P・Wがある。背スジにピーンとくるようなBGMが印象的。

Fゾーン：　バンアレン地帯

通称「宇宙面」。F・G・M・T・Vゾーンがこの面だ。

このうちM・Tは、アステロイド（流星）が前方から大量に迫ってくる面で、いかにも宇宙空間だということを感じさせる。

それほど難しくない面が多いのだが、中途半端な所でやられると、あとで尾を引くことになる。



←これはFゾーン。アーケード版のイージーランクでは、ここでもうマルチボムになってたりした。

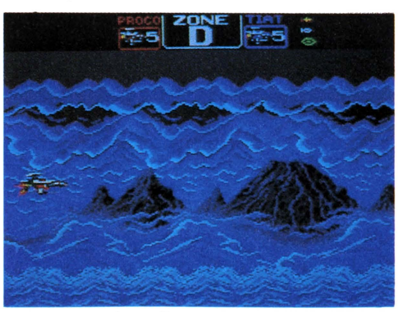
Dゾーン：　山岳地帯

C・D・O・Q・Xがこの面。BGMがものすごくいいのだ！

ゴチャゴチャと敵が飛んでくるし、あまりに低空飛行していると背景にぶつかってしまうのだが、かわせる範囲が広いので、けっこうやりやすい。しかし地上物がイヤらしく、山の間に隠れて撃ちにくい敵も多い。

ミサイル「ワガセハ」や、レーザー砲台「トモマヤ」などには、けっこう悩まされる人も多いんじゃないだろうか。

不意打ち攻撃をくらわないように進まなくてはならない。



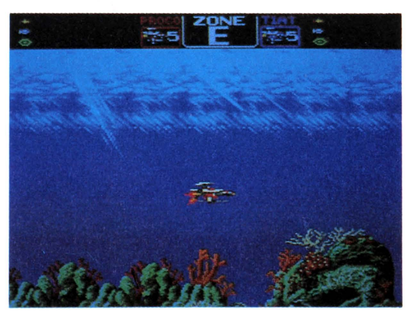
⬆Dゾーン。細かい敵がけっこう多いけど、Cゾーンに比べるとかなりカンタンだ。

Eゾーン：　海底シーン

E・J・K・R・S・Zがこの面。水面から差し込む光が美しく、そしてまた悪魔のささやきのように、吸い込まれていきそうな面でもある。

このうち、EとSはかなり難しく、かたい敵が多い。しかしEはかなり点の高い敵が多く出るので、点数狙いの人は必ず通らなければならないだろう。

Sの隣りのRは、うって変わってかなりやさしい。また、Zも簡単で、バリアもかなりためることができる。しかしそのあとにはクジラが待っていることをお忘れなく……！



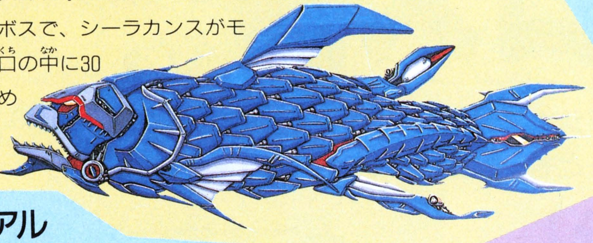
⬆Eゾーンはホント難しい。最初のほうの面が必ずしもカンタンだとは限らないのだ。

ド迫力のボスキャラ!

タコとイカがいないのが少し残念だけど、それでもボスキャラの迫力は圧巻！ ボスなくして『ダライアス』は語れない。

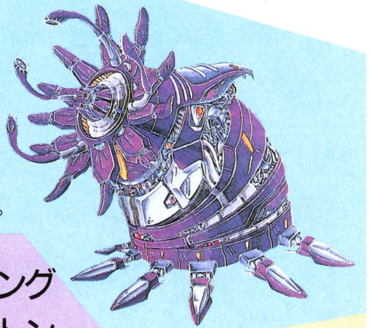
キングフォスル

1番めのボスで、シーラカンスがモデルだ。口の中に30発撃ち込めば破壊。



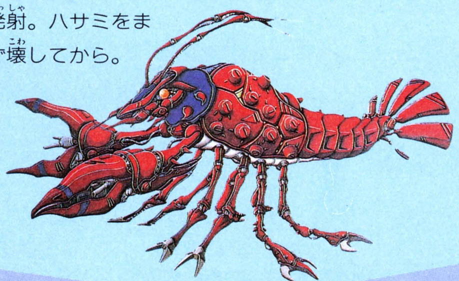
エレクトリックファン

2番めのボスで、モデルはイソギンチャク。口からレーザーを発射し、触手から誘導弾を発射。弱点は口で、開いているときに40発。

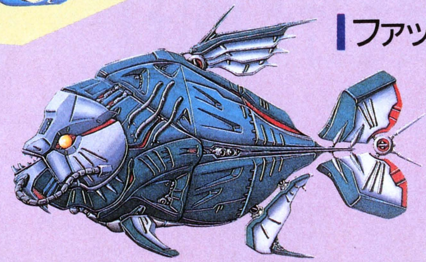


デュアルシェアーズ

3番めのボスで、おいしそーなヤツ。モデルはエビ。2本のハサミから丸い弾を発射。ハサミをまず壊してから。



ファッティングラトン



見てのとおりピラニア、4番めのボス。分裂する小ピラニア弾を口から発射。その口に40発！ けっこうキツイ。

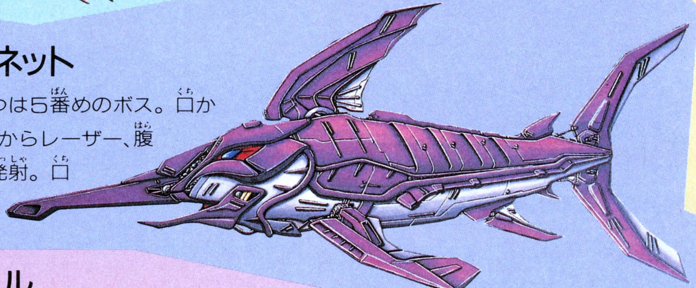
グリーンコロナタス



Wゾーンのボスで、3発の丸い弾を短い間隔で発射。腹からレーザーも出す。頭のヘルメットに100発……＋α。

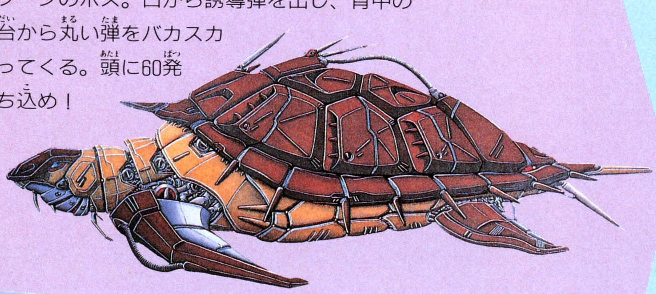
キーン ベイオネット

カジキがモデルのこいつは5番めのボス。口から丸い弾を出し、背ヒレからレーザー、腹ヒレからニードル弾を発射。口に50発で倒せる。

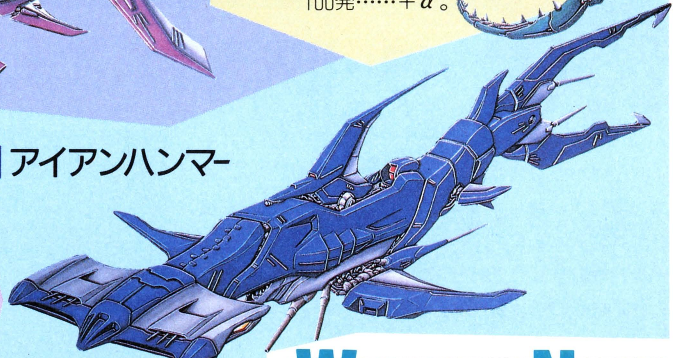


ストロングシェル

Vゾーンのボス。口から誘導弾を出し、背中の砲台から丸い弾をバカスカ撃ってくる。頭に60発ぶち込め！



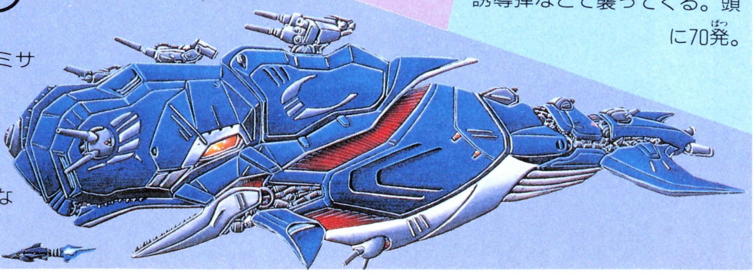
アイアンハンマー



サメがモデルの6番めのボス。レーザー・ニードルガン・誘導弾などで襲ってくる。頭に70発。

グレートシング

Zゾーンのボス。誘導ミサイルとレーザー、そしてイルカ弾（ピラニア弾の強化版）で猛攻をしかけてくる。胴体になんと300発！



WRITER'S NOTE

もともと3画面あったゲームをムリヤリ1画面におさめたのだから、そのシワ寄せがどこかに来るのは、しかたのないことだろう。それがどこまでカバーされるのか注目したい。

また、このゲームの重要な要素の1つとしてBGMの存在がある。ゼヒ裏切らないものにしてほしい。 (匠)

バイオ怪人をなぎ倒し、秘密基地へ潜入せよ!!

サイバークロス

武装刑事



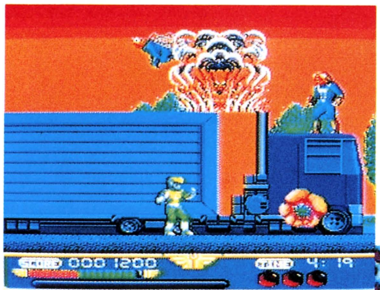
超リアルな動きの、横スクロール型・本格バトルアクションゲームだ。
さあ、変身してパワーアップし、不気味なモンスターどもをけちらせ！

フェイス／4月発売予定
¥6,300／ACT

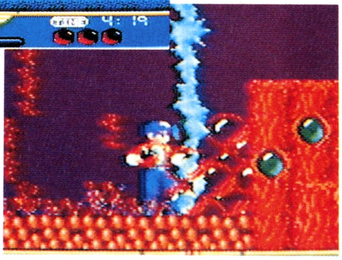
Dr.ノズミーの野望を打ち砕け！

キミの前に立ちふさがる不気味なバイオモンスターたち。これらを作り出したDr．ノズミーを倒すことがキミの使命だ。Dr．ノズミーの秘密基地をめざして、ひたすら突き進め！

秘密基地にたどり着くためには、町・公園・港・工事現場・森の各エリアをクリアしなければならない。それぞれのエリアでは、様々な数多くの戦闘員が猛攻撃を仕掛けてくる。一時も気を抜けないぞ。さらに、各エリアの最後では、手強いバイオ怪人たちが、キミを倒すべく待ち構えているのだ。バイオ怪人たちは特殊攻撃をしてくるぞ。



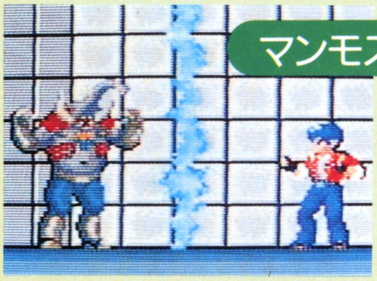
←ここは公園のエリアだ。まだ序盤戦だというのにこの攻撃の激しさを見てくれ。



↓エリアごとに、時間制限がある。オーバーすると大地震と稲妻に襲われて…。

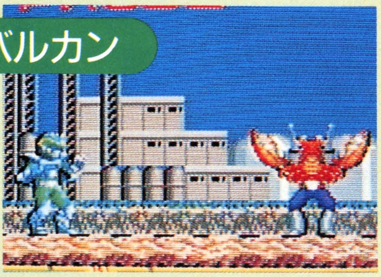
キミを待ち受けるバイオモンスターたちだ！

マンモスコイル



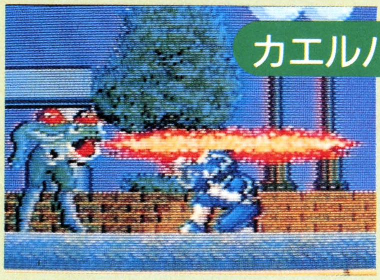
←これは森のエリアのボス怪人だ。こいつの発する稲妻をよける術はないぞ。やられる前に、やっつけるのだ。

カニバルカン



←こいつは工事現場のエリアのボスだ。弾丸を撃ってくるぞ。うまくよけながら、ブーメランの往復攻撃で倒せ！

カエルバーナー



←最初のエリアのボスだ。ものすごい顔をして、火炎をはいてくる。接近戦でも楽に倒せるけど、ここはガンで決めてほしい。

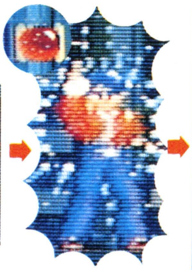
変身 パワーUPは2段階、武器は3種類

マイキャラの変身システムを紹介しよう。

マイキャラは普段、普通の人間だが、パワーアイテムを取ると変身し、攻撃力・防御力がUPする。変身した状態でさらにパワーアイテムを取ると、コスモシールドを装着し、アイテムの色に応じた武器を使えるようになるのだ。変身は、一定のダメージを受けるまで解けない。さあ、キミも変身して戦え！



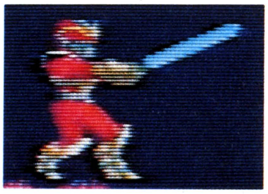
↑これが最初の姿だ。攻撃法はパンチ&キック。



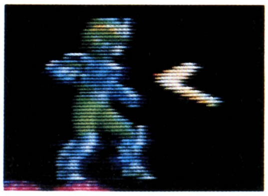
↑左上のアイテムを取ると、変身が始まるぞ！



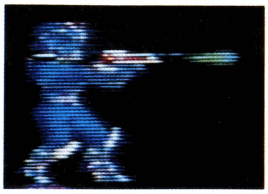
↑変身第1段階の姿だ。武器は使えないが攻撃力は大きい。



←2つめのアイテムが赤だとソードが使えるぞ。



←緑アイテムはブーメラン。往復で攻撃だ。



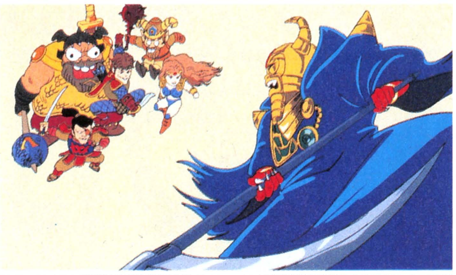
←青アイテムはガンだ。飛び道具はうれしいね。

WRITER'S NOTE

敵キャラがとにかくリアル。ハ虫類が苦手な私は、慣れるまで気分が悪かったほど。だけど、キャラの動きがスムーズということも手伝って、やりこむほどに癖になってしまった。全体的には、音楽といい、古典的変身法といい、レトロな味わいが楽しめる。それにしても、あの番組とこのゲームは地続きだ。（まゆりん）

大人気キャラが活躍する本格派RPG

ネクロスの要塞



アスク講談社／夏頃発売予定
価格未定／RPG

「ネクロスがPCになる!?」あのウワサはほんとだったのだ。しかも、今までのRPGをグレードアップさせた新システムを導入してるんだぜっ。

悪の魔術師ネクロスに挑む 8人の勇者たち



タンキリエ王国を守るため 8勇者が立ち上がる

ロッテから発売されている「ネクロスの要塞」、名前を聞いたことないって人は少ないんじゃないかな。あのネクロスワールドが、ついにゲームで、しかも本格的なRPGとして楽しめちゃうのだ。

舞台となるのは、タンキリエ王国を中心とする巨大な大陸。ここに繰り広げられる光と闇の戦いをテーマにしている。運命によって導かれた8人の勇者が、悪の魔術師ネクロスに挑む物語なのだ。

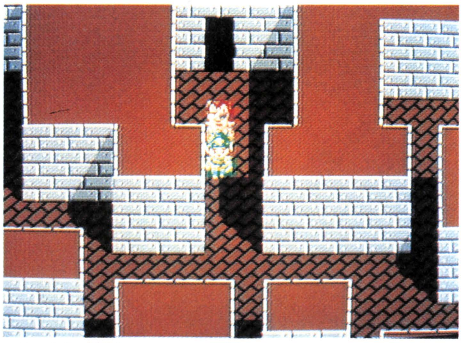


ネクロスの7人の弟子 闇の軍団組織のボス

壮大なスケールのRPGを支える 新タイプのシナリオ方式とバトルシーン

ゲームは6つのシナリオで構成され、それが1つになって、壮大なストーリーを形づくるといったマルチ・キャンペーン・シナリオ方式をとっている。各シナリオでは、上の8人の勇者から3人がパーティを組み冒険するという仕組み。連続ドラマを見るような面白さだぞ。

また戦闘シーンも画期的。今までのようなストップモーションのバトルでなく、背景がスクロールして臨場感をかもし出す。さらにキャラがアニメーションで動くという、まるで映画を見るような大迫力の戦いぶりってわけだ。これがC.W.S.（映画的戦闘場面）だ！



↑第3章に登場するネクロス城。メインキャラクターはエルフだ。行方不明になったバーサーカーを探すという物語。



↑第1章はマーシナリーが主人公。気ままな旅を続ける彼が、ふとした事件に巻き込まれていくが……。

WRITER'S NOTE

もともと、RPGにしやすそうなキャラクター商品だけに、違和感を覚えずにゲームできそうだね。

RPGとしてのゲーム制作にあたって、数々の新システムを原作のイメージに合うように考え出されているのも魅力的だ。戦闘モードで、パーティを組んでいるキャラが1体となって攻撃する合体ワザなんて、とくに面白そうだな。　（シュテムターン岡本）

ファン待望の本格プロレスゲーム！

ファイヤープロレスリング



ヒューマン／6月発売予定
価格未定／ACT

大車輪キックを得意とする冴刃日明をはじめ、ファンならニヤリとしちゃうレスラーが16人も用意されてる本格プロレスゲームが登場したゾ。

プロレスウォーズ開幕！

今までにもアーケードやファミコン等でプロレスゲームはいっぱいあったけど、これほどレスラーがたくさんでてくるゲームはなかった。しかも、彼らはモデルとなったレスラー同様、豊富な技をくりだすことができるっていうんだから、プロレスファンは感動モノだ。さらには大きなダメージを受けると流血までしちゃうという凝りよう。う〜ん、スゴイ！試合形式は3種類用意されているんだけど、PCエンジンならではの4人同時プレイ（タッグマッチ）は燃えるぜ！

シングルマッチ



⬆15人いる敵をすべて倒し、チャンピオンを目指せ！　もちろん、VSプレイもOKだ。

タッグマッチ



⬆7チームをすべて倒せばタッグ・チャンピオン！　VSプレイでは4人まで参加できる。

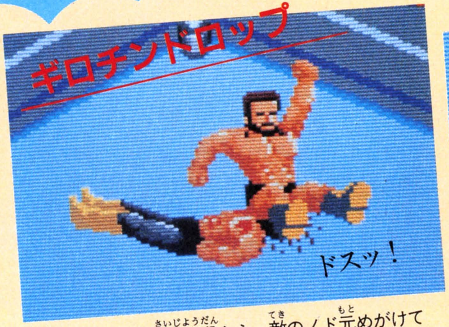
5対5勝ち抜き戦



⬆5人ずつ選手を選び、柔道形式の勝ち抜き戦をするモード。1人でも勝ち残った方が勝ちだ。

16人のレスラーが多彩な技の応酬!!

下に紹介した以外にもブランチャ、4の字固め、はては凶器攻撃、2人がかりのブレンバスター（タッグマッチの場合）など使える技は驚くほど豊富。方向キー、Ⅰ、Ⅱボタンに加え、RUNボタンも使うことで、より多彩な技が使えるようになったのだ。使える技は選手によって違うよ。



⬆コーナーポスト最上段から、敵のノド元めがけて急降下！　このブルの必殺技は破壊力バツグンだ！



⬆敵の背後から腰に両腕をまわし、そのまま後ろに投げつけてフォールを奪う必殺技。



⬆敵の後頭部（エンズイ）めがけてのキック攻撃。タイミングよく出さないとかわされてしまう。



⬆自分の全体重をかけた大技、フライングラリアートが敵のノド元にさくれつ！



⬆自分からダッシュし、敵のノド元にヒザをぶち当てる技。多くの選手が使用。



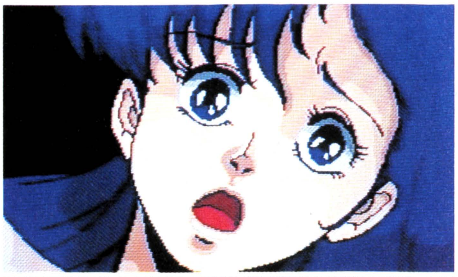
⬆卍の字のように決める関節技。ガッチリ決まると身動きがとれない。

WRITER'S NOTE

関節技を外すときには方向キーを連打する必要があるなど、なかなかスリリングにプレイすることができる。ゲームに慣れないうちは技をかけるタイミングや操作方法にとまどうかもしれないが、このゲームの面白さは編集部内のプロレスファンがみんな熱中していることで証明済みだ。（ウォルフ）

ウワサの優子ちゃんがPCにも登場だ！

ヴァリスII

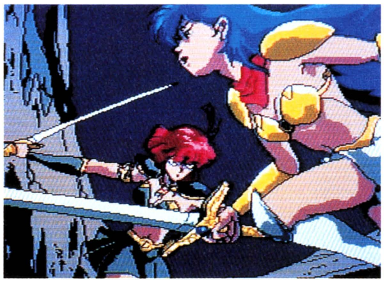


パソコンではバリバリハードのアクションをみせてくれた『ヴァリス』が設定も新たに『II』として登場。これは見逃せないぞ！

日本テレネット／5月発売予定
価格未定／ACT

CDロムの機能をフルに発揮した演出!!

『ヴァリスII』は、パソコンで発売されていた『ヴァリス』の続編で、前作より約1年後の世界が舞台。前作のウリは、そのカッコいいビジュアルステージなのだが、今回の『ヴァリスII』ではCDロムという大きな容量を生かしたアニメーションがバシバシ入るそうだ。そのうえ、演出・原画をアニメーターの鍋島修氏が担当している。これは見逃せないぞ!!



アニメーションする

←とにかく動く動く！ＣＤロムの大容量のおかげで、アニメーションがかなりボリュームアップしている。もうただの口パクだけでは済まないぜ。



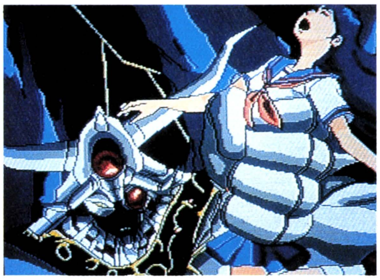
大迫力のサウンド

←サウンドはフルオーケストラのバリバリサウンド。ヘッドフォンをつけて聴けば、迫力はさらに倍増。カッコいいサウンドが期待できそうだ。



肉声でしゃべる

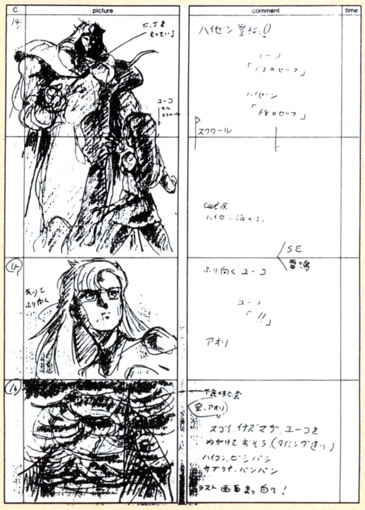
←音楽とならんで、ビジュアルシーンは声優の感情のこもったセリフが聞ける。また声を左右に分けたりして、キャラの位置も明確になるようにしている。



CDロムの大容量

←ＣＤロムの容量なら、広いマップでも楽に入る。それと同時に前作では少し高めだったゲームバランスも修正して、より遊びやすくしてくれるそうだ。

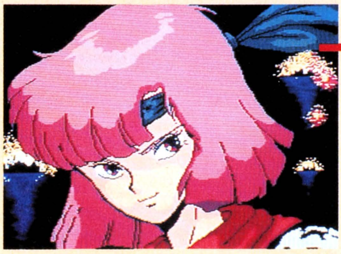
しっかりした設定こそがよいゲームを作る！





優子

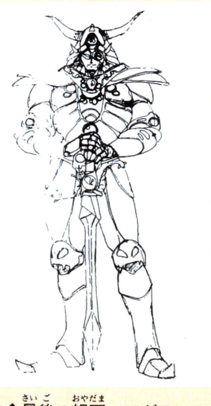
←主人公であり夢幻界の戦士でもある優子。



麗子

←前作で優子に倒された麗子。今回の役柄は…!?

メガス



↑最後の親玉、メガス。ちょっとカッコいい!!

WRITER'S NOTE

まだ動いているところを見たわけではないのだが、スタッフの気合の入れようが並ではない。メンバーもかなり優秀なスタッフが集まっているようなので、できあがりが楽しみな作品だ。

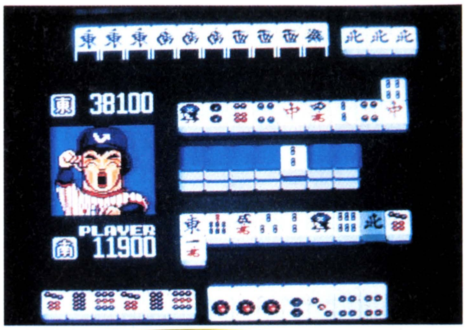
スケジュールもかなり厳しくやっているようで、まさにビシバシ！　といったところか。キャンペーンもやるらしい。

（ベルボトム鈴木）

＊画面は開発中のものです。

わいわい麻雀 ゆかいな雀友たち

ビデオシステム／6月下旬発売予定／価格未定／ETC



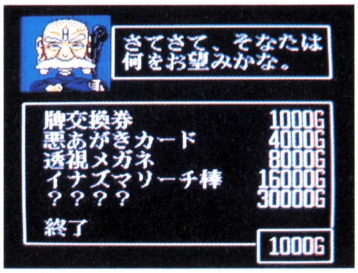
対戦相手を選べるノーマル・モードと12人の雀友を勝ち抜いていく勝ち抜きモードがある『わいわい麻雀』。全員に勝ったら麻雀仙人と対決だ。

目標は打倒！麻雀仙人だっ!!

このゲームの遊び方は2種類。ノーマル・モードと勝ち抜きモードだ。

勝ち抜きモードでは、個性あふれる12人の雀友たちを打ち破り、麻雀仙人との対決を目指す。パスワードをメモしておけば、前回の続きができるぞ。麻雀仙人に勝つと最後のメッセージが表示される。パワーアップ・アイテムをうまく使おう！

ノーマル・モードなら対戦相手を選べるから、麻雀をよく知らない人でも大丈夫。初心者クラスを選べば麻雀仙人がアドバイスしてくれるぞ。



⬅パワーアップ・アイテムは、お金をだして買わなくちゃならない。?マークは、お守りだよ。

牌交換券	最初に自分の牌を取り換えられる。
悪あがきカード	テンパイしたまま流局になるとラストチャンスをくれる。
透視メガネ	相手の手牌が透けて見えるから絶対に振り込まない！
イナズマ立直棒	これでリーチをかけると必ず和了れる、必殺のアイテム!!
お守り	何種類かのお守りがあり、それぞれ一度だけ強運をくれる。



ナグザットオープン

ナグザット／5月発売予定／価格未定／SPG



美しいグラフィックとリアルなゲーム性で話題の『ナグザットオープン』。ティー・ショットの3D画面は迫力満点だ。おもいっきりカッ飛ばせ！

本格志向のゴルフ・ゲームついに登場！

『ナグザットオープン』は4日間のトータル・スコアを競い合うオープン・モードと、ラウンドごとの成績を争うラウンドプレイ・モードがある。

オープン・モードでは3種類のキャラクターから好きなものを選べるようになっていて、マルチタイプを使えば3人同時プレイも可能だ。

そして、このゲームの最大の特徴は全コース、全面スクロールだってこと。本物のゴルフ場のように、各コースがつながっているんだ。つまり、となりのコースに打ち込んでもOKってワケ。うまくやればグーンとスコアを伸ばせるぞ。



⬆右上のウィンドウを見ながらスイングを調節する。タイミングをとるのは難しいぞ。

持参するクラブも自由に選べるし、ハンディキャップもつけられるから実力が違う友だちとも一緒に遊べるヨ。プレイ中のデータは、画面を見ればひと目でわかるのも便利。



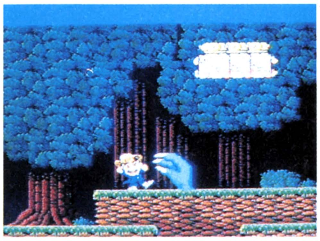
全コース、全面スクロールだっ！

竜の子ファイター

東京書籍／夏頃発売予定／価格未定／ACT

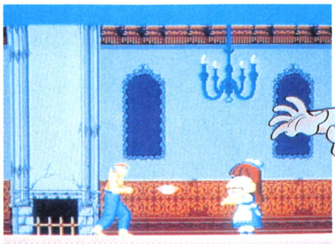
宮下あきらのキャラが動くぞ！

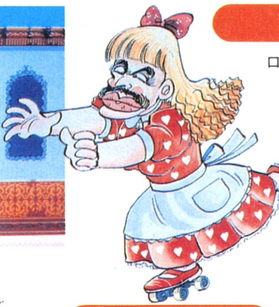
右のイラストを見て、「アレ、どこかで見た絵だな」と思ったキミは大正解。このゲームのキャラは主人公から敵キャラまで、すべて人気マンガ家の宮下あきら氏がデザインしているんだ。それだけにキャラクターのユニークさは天下一品。こんなにユニークなキャラがそのままゲームに登場するというのも、PCエンジンのグラフィックのよさのおかげかな。さて、かんじんのゲーム内容は見てのとおりのアクションゲーム。中国・西遊記ステージ、西欧・魔法ステージ、東欧・オカルトステージ、日本・妖怪ステージという4つのステージにある「竜の子」を集めて先へ進むんだ。各ステージラストのボスとの対決では、主人公が2等身から8等身のかっこいいキャラに変身するのも見ものだよ。



⬆ヒェ～、巨大な手が襲ってくるよォ！こんなのに殴られたらつぶれてしまう。

ユニークなキャラが続々登場!!





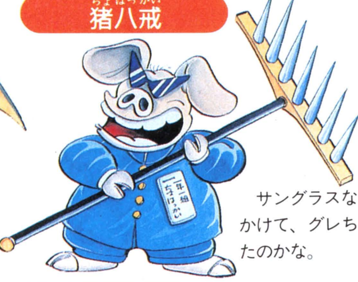
アリス

ローラスケートをはいた不気味の国のアリス。投げキッスで攻撃をしてくるんだ。



ドラキュラ

西洋妖怪では人気No.1といえば、やっぱりドラキュラしかない。



猪八戒

サングラスなんかかけて、グレちゃったのかな。



トランプキング

キングというわりには、団体で攻撃をしかけてくるのだ。



化け猫

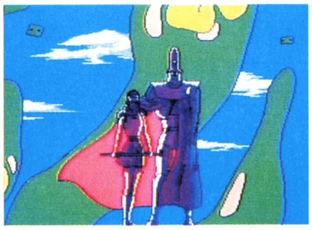
日本ステージの中ボスとして登場する。小判を投げて攻撃してきて、まるでまねき猫。

スーパーアルバトロス

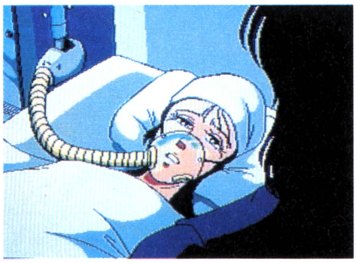
日本テレネット／6月発売予定／価格未定／SPG

今までの常識をくつがえすゴルフゲームの登場だ！

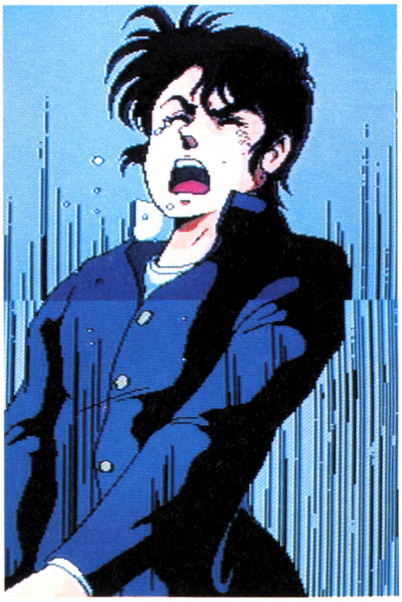
パソコンで大ヒットしたゴルフゲーム、『アルバトロス』が、バージョンアップしてCDロムに登場だ!! アニメーション・ナマ音声はもちろんのこと、CDロムの大容量を生かしたたくさんの仕掛けが用意されているんだ。何といっても目玉はストーリーつきのゴルフモード。演出、キャラ設定にアニメーターの亀垣氏をむかえ、今まででは考えられないアドベンチャー仕立てのゴルフゲームが楽しめる。もちろん普通のゴルフもできるんだぞ!!



⬅なぜか主人公の行く手をはばむ敵が出てくる。主人公は敵にうち勝てるか!?

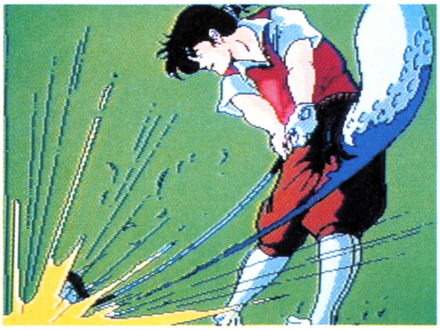


⬅ゲームを始めるとお母さんがイキナリ死んでしまう。思いがけない展開にドギモを抜かれる。





⬅画面からボールが飛び出してきそうなほどの大迫力。さすがCDロムだ。



⬅母のかたみをにぎりしめ、主人公はプロゴルファーへの道を目指すのだった。

DIGITAL CHAMP

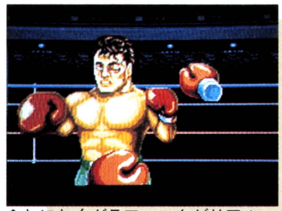
ナグザット／発売日未定／¥5,200／SPG



判定なしのバトルのゴングが、今、鳴り響く！

PCエンジン初のボクシングゲーム登場!! 『エイリアンクラッシュ』を作ったナグザットだけあって、グラフィックはハナマル!! 画面からパンチが飛び出てノックアウトされてしまいそう。思わずのけぞって、コントローラーが本体からスッ飛んじゃったりするかも？

対戦相手は3人。一度倒すと弱点を強化して再登場するんだ。倒しても倒しても復活してくる不死鳥のような野郎ども!! この3人を再起不能にしてはじめてキミのチャンプの座は確定する！ さあキミ、日頃のうっぷんを込めて、「アタタタタタタ〜ッ！」あれっ？ 違うか？



⬆とにかくグラフィックがリアル。ボコボコにされてかなりイタそうだ。

⬇倒しても倒しても起きあがる敵。勝負ははてしなくつづく…。





⬆1度倒した敵でも、弱点をなおして再度チャレンジしてくるぞ。

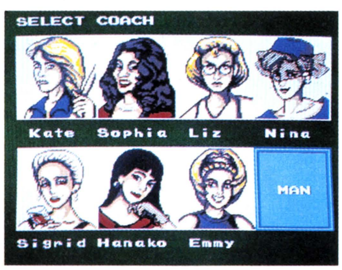
ブレイクイン

ナグザット／7月発売予定
価格未定／SPG



カクテルがあれば気分はプールバー

ちょっとアダルトなフィーリングを味わいたいなら、ビリヤードなんかどう？ とはいってもこのゲーム、9ボール・四つ球・ローテーションなど6種類のモードが楽しめるうえ、各モードでのルールも実際のルールを採用。引き球などの変化球も打てるし、かなりの本格派なのだ。



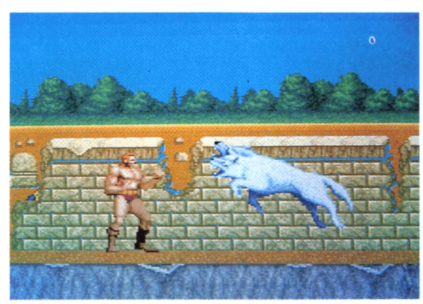
⬅男女合わせて、14人のキャラがいて、対戦相手やコーチになるぞ。

獣王記

NECアベニュー／発売日未定
価格未定／ACT

女神アテナを救いだせ!!

アーケードやメガドライブでおなじみの、『獣王記』がPCエンジンで登場。キミはスピリットボールを取るごとに強くなり、獣化してボスキャラたちに立ち向うのだ。そして、魔神によって連れ去られた女神アテナを無事に助け出すことができるか?! すべてはキミの腕にかかっているぞ!! もうすぐキミのPCエンジンで、マッスルパワーが炸裂するぞ!!



⬅コイツがスピリットボールを持っている“アルビノ”だ!! “アルビノ”は一匹も逃さずに倒しておこう。3個取ると獣人に大変身だ。



⬅獣人に変身するか、スピリットボールを取らずに3回ループするとボスとの対決だ。1面のボスは、自分の顔を投げて攻撃してくるぞ!!

大地くんクライシス

―――ヤーレンソーラン北海道―――

サリオ／7月発売予定／価格未定／SLG

大自然とともに！

TVゲームでは他に類を見ないライフシミュレーションだ。つまり、敵をやっつけることが目的ではなく、1つの世界を作り上げていくといったゲームなんだ。

舞台は北海道。主人公大地くんと、自分で考え行動する（人工知能による）キャラたちが作り出す大自然の物語だよ！



⬅お家のまわりに畑を作ってみました。

アーム・ド・エフ

ビッグ・クラブ／発売日未定
価格未定／STG

キミの指をつらせる

「今までのシューティングは生ぬるい！」と鼻息を荒くしている青少年に朗報！ アーケードでボクらをコテンパンにしてくれた『アーム・ド・エフ』がPCエンジンに登場だ。アーケード版では、ニチブツ特有のトリッキーな敵の動きがとても印象的だったが、この動きがどこまで再現されるのか見ものである。心してかかってもらいたい。



⬅痛快なシューティングが家でも遊べるなんて、とってもうれしいよね。(写真はアーケード版より)

ダブルダンジョン

メサイヤ(NCS)／7月発売予定
価格未定／RPG

2人で遊ぼ〜!

2人同時プレイが可能なダンジョンRPGの登場だ。同じマップの中で、2人のプレイヤーが独立して行動できるんだ。もちろん協力もケンカも自由!! シナリオは全部で22本も入っているぞ。1人でも遊べて2倍楽しいRPGだ!!





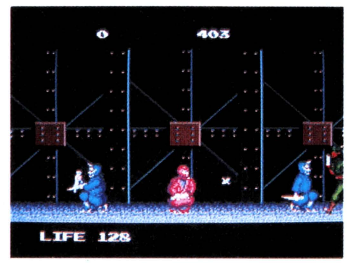
⬆ハロウィーンに出てくるようなカボチャの怪物だ!!
⬅2人の視線から見た、画面構成になっているところがウレシイ。

ニンジャウォーリアーズ

タイトー／6月発売予定
価格未定／ACT

独裁政治を粉砕!!

『ダライアス』と同じく、3画面ゲームで人気だったアーケード版の移植ゲームの登場だ！ ファシズムが横行する某大国。革命派の指導者たちは、忍者型ターミネーターを作り、軍国主義者から平和を勝ち取るために立ち上がった。現代兵器に立ち向かう、忍者ものアクションの決定版だ！



⬅これぞまさにアクション。アーケードそのままの動きにビックリ。

パックランド

ナムコ／5月発売予定
価格未定／ACT

ああ！ メルヘン!!

あのパックマンが、画面せましと飛び回る!! ほのぼののタッチのグラフィックは、まるで絵本を見てるみたい！ 平和主義のパックマンは、無益な殺生はしない。迷子のフェアリーを、おうちへ送ってあげるんだ。でもあんまりしつこいヤツは、パワーエサを取って一掃だ!! パックランドへ一歩足を踏み込んだ瞬間、キミはメルヘン戦士となる!!





⬆黄色のパワーエサを取れば、モンスターに攻撃できる。
➡名作のオリジナリティがそのまんま移植。

虎への道

ビクター音産／発売日未定
価格未定／ACT

気分はすっかり中国

まるで少林寺の苦行を見ているような、痛快アクションゲームだ。主人公の通る道には、たくさんのワナや仕掛けがされていて、一筋縄ではいかない。操作もそれほど難しくないので、広く人気があった。果たして主人公は虎になりきれるか？





(写真はアーケード版より)

➡カマや剣などの使い手になれば、戦いもラクになるぞ。
⬆6本もの腕を持つ、手強い敵とも対決しなければならない。

超早耳情報

ビクター音産から『ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ』というゴルフゲームを9月に発売する予定。全米No.1に輝いたゴルフゲームの移植ということだ。ジャック・ニクラウスの厳選した18ホールで展開される本格的・完全3Dシミュレーション・ゴルフ・ゲームだ!!

➡ジャック・ニクラウスお気に入りの実在の18ホールで勝負は展開される。



(写真はパソコン版より)



⬅ジャック・ニクラウスもコンピューターが担当して出場する。

TIME SCHEDULE タイムスケジュール

発売日	ソフト名	メーカー	価格	形態	ジャンル	ワンポイント
4/1(土)	魔界八犬伝SHADA	データイースト	¥5,500	Hu-C	RPG	8人の犬士が活躍する歴史RPG
4/27(木)	凄ノ王伝説	ハドソン	¥6,500	Hu-C	RPG	原作マンガのその後をゲーム化
4/21(金)	ワンダーモモ	ナムコ	未定	Hu-C	ACT	かわいい女の子のパンチラACT
4/上旬	エナジー	メサイヤ(NCS)	¥5,200	Hu-C	ACT	妖魔獣からネオ東京を救え!!
4/予定	サイバークロス	フェイス	¥6,300	Hu-C	ACT	変身シーンが見ごたえタップリ
5/25(木)	パワーゴルフ	ハドソン	未定	Hu-C	SPG	気分はプロゴルファー
5/予定	天外魔境	ハドソン	未定	CD-ROM	RPG	CDロム、うわさのRPG
5/予定	ヴァリスII	日本テレネット	未定	CD-ROM	ACT	ビジュアルが見もののACT
5/予定	ナグザット　オープン	ナグザット	未定	Hu-C	SPG	リアルな本格ゴルフゲーム
5/予定	パックランド	ナムコ	未定	Hu-C	ACT	ナムコ入魂の一作
6/予定	スーパーアルバトロス	日本テレネット	未定	CD-ROM	SPG	CDロム初のゴルフゲーム
6/予定	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	未定	Hu-C	SPG	燃える男のプロレスリング
6/予定	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	未定	Hu-C	ACT	忍者型アンドロイドが大活躍
6/予定	麻雀刺客（仮）	ニチブツ	未定	Hu-C	ETC	AVG感覚のマージャンゲーム
6/予定	わいわい麻雀	ビデオシステム	未定	Hu-C	ETC	初心者でも楽しめる麻雀ゲーム
7/予定	ダブルダンジョン	メサイヤ（NCS）	未定	Hu-C	RPG	2人プレイ可能なRPG
7/予定	弁慶	サン電子	未定	Hu-C	RPG	史実をもとにしたRPGだ！
未定	大地くんクライシス	サリオ	未定	Hu-C	SLG	牛さんのほのぼのシミュレーション
8/予定	忍	アスミック	未定	Hu-C	ACT	悪を倒す忍者が行く
春/予定	めぞん一刻　—思い出のフォトグラフ—	マイクロキャビン	未定	Hu-C	AVG	PCエンジンで響子さんに会える
春/予定	レインボーアイランド	NECアベニュー	未定	Hu-C	ACT	メルヘンチックなACT
春/予定	ダライアス	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG	ド迫力のデカキャラにビックリ
春/予定	ゴルフ（仮）	NECアベニュー	未定	Hu-C	SPG	だれにでも楽しめるゴルフ
夏/予定	ネクロスの要塞	アスク講談社	未定	Hu-C	RPG	おなじみのキャラが続々登場
夏/予定	竜の子ファイター	東京書籍	未定	Hu-C	ACT	宮下あきらのキャラが大あばれ
夏/予定	ガンヘッド	ハドソン	未定	Hu-C	STG	泣く子もだまるバリバリSTG
秋/予定	イース	ハドソン	未定	CD-ROM	RPG	パソコンの大傑作がPCに！
未定	モンスターレア	ハドソン	未定	Hu-C	ACT	かわいいタッチのシューティング
未定	麻雀学園　東間宗四郎登場	フェイス	未定	Hu-C	ETC	宗四郎が麻雀で勝負
未定	玉将（仮）	フェイス	未定	Hu-C	ETC	将棋の本格派
未定	アーム・ド・エフ	ビッグ・クラブ	未定	Hu-C	STG	パワーアップを楽しもう
未定	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	未定	Hu-C	STG	バニーちゃんのために戦え！
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG	ヘリコプターで3Dを駆け抜けろ
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG	マシンガンで敵を一掃
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定	Hu-C	ACT	だれでも知ってるドライブゲーム
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG	リアルでスピード感満点のSTG
4/未定	神武伝承	ビッグ・クラブ	¥6,700	Hu-C	ACT	3Dが迫力の剣士ACT
4/未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定	Hu-C	ACT	2重スクロールがすごいぞ！
5/未定	DIGITAL CHAMP	ナグザット	¥5,200	Hu-C	SPG	3Dのボクシングゲーム

早耳情報

今月もビッグゲームが続々登場!!　ソフトの発売日もめまぐるしく変わってるから、ちゃんとチェックしようね!!

その他の新作情報

■ハドソン／CDロムで『美少女学園』（仮）というソフトを今秋発売する予定。

■アイレム／第2弾はアーケードからの移植で『ミスターHeriの大冒険』とのこと。

■NECアベニュー／アーケードの名作『獣王記』『サイドアーム』を制作中!!

■メサイヤ(NCS)／10月予定でCDロムのRPGを制作中とのこと。

■ニチブツ／9月予定で、アーケードの移植ものを企画中とのこと。

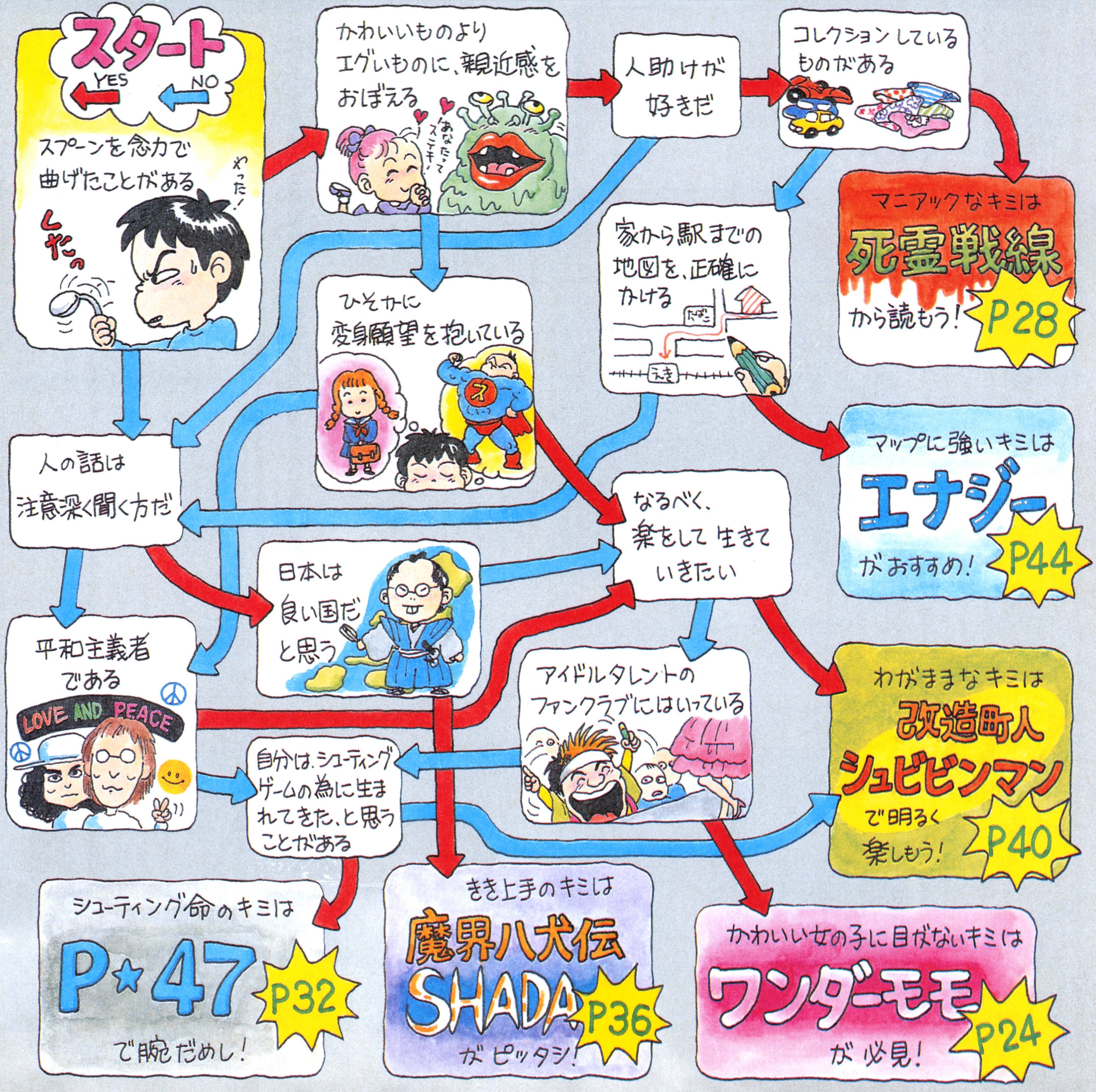
■日本テレネット／10月にRPGもののCDロムを企画中。11月、12月とたて続けに3本を予定しているとのことだ。

人気ゲームを誰よりも早く攻略しよう!!

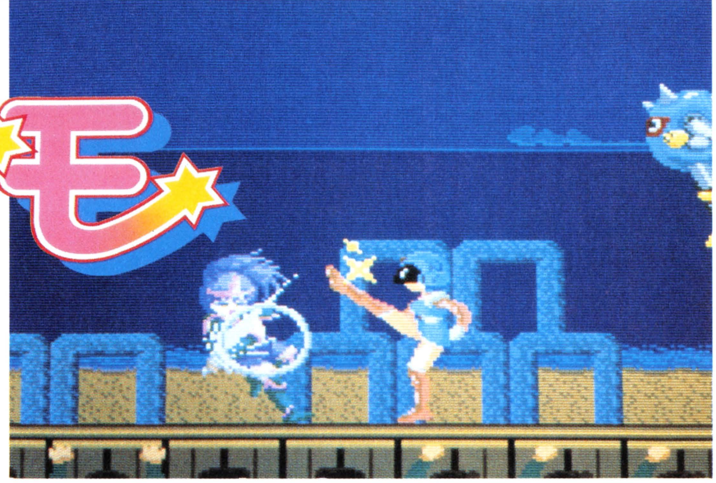
HOW TO WIN

ハウ ツー ウィン

イキナリ登場!! YES-NOクイズ。
キミはどのゲームがタイプかな!?







決定版!! 完ペキ攻略法だ

ナムコ／4月21日発売予定／価格未定

敵キャラ別・傾向と対策

まずは敵キャラの動きの研究と、それに対する対処のしかたからいってみよう。

さあ大変だ！ いよいよゲームの発売が近づいて、ワルデモンの攻撃準備も万端だ！ たのむぞモモ!!

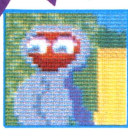


対 ザコキャラ

ボスが出現するまでは、ザコキャラ相手に粘らなくてはならない。

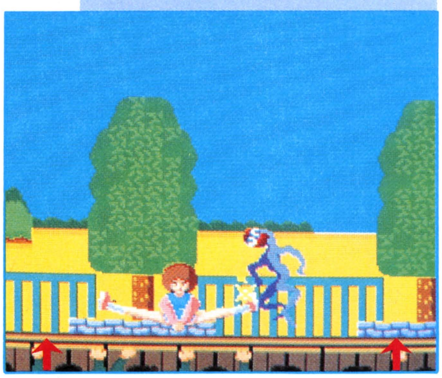
ダメージを最少限にとどめるには、どうすればよいのか？

モドキ



出現位置をおさえれば左右移動はかなり楽に

モモの移動で画面がスクロールするとき、その真下がモドキの出現位置になる。最初は右側、そして左側、と交互に出現。つまり右のモドキを出現時に退治すれば、一定時間は右に移動中でも安全なワケだ。背後から出現したら注意せよ。



⬆出現位置がはっきりわかれば、かなり楽になる。

サイクロン



ムリして破壊するより安全地帯で待て

原則として、モモの横座標と同位置に出現する。その出現位置の真下でしゃがんでいれば、まず弾に当たることはない。

ただしこれは時間がたつと通用しなくなるので、ある程度動いて攻撃をかわすことが必要となってくる。



⬆出現地点の真下で、こうしてしゃがんでいよう。

クロコダルマ



出現したらすぐに退治！

こいつに関しては、出現したらすぐに退治してしまうのがベスト。ヘタに残すと、手裏剣や体当たりをモロにくらってしまう。

体当たりをかわす場合は、ジャンプの大小を見極めることが勝負のポイントだ。



⬆出現したら速攻でやっつけにいくのだ！

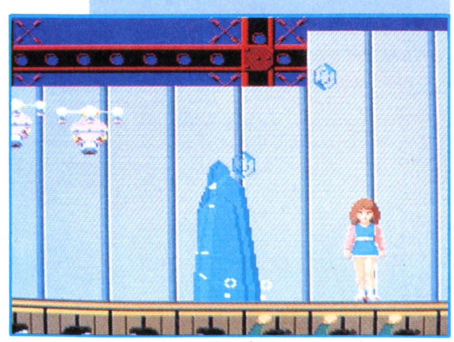
クリスタルタワー



あまりかまわず右へかわせ

出現位置は、モモの左側から2キャラ分おいた地点。動かないでいると、弾を直接あびてしまう。

ほかに敵がいないとき以外は、無理に破壊しにいかず、右側に移動してかわしたほうがいいだろう。



⬆モモの位置と、タワーの出現位置の関係はこうだ。

対ボスキャラ

次はボスキャラだ。動きの特徴をつかんでしまえば、もう恐るるに足らんのだああっ！



クラブフェンサー

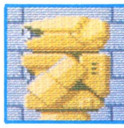
ハイキックの連続でOK

はっきり言って弱い。わざわざ変身する必要もなく、連続ハイキックをお見舞いしてやるだけでOKだ。

5面の場合は、途中でクロコダルマが出るので注意。



⬆こうして連続ハイキックで押してしまえば、実にあっけなくやっつけてしまうことができる。

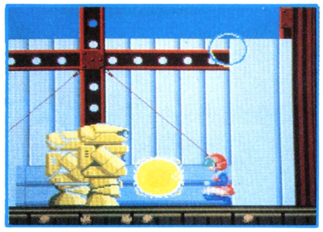


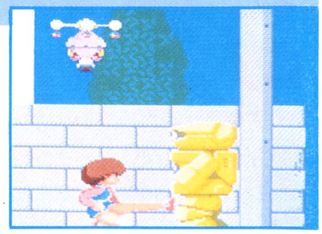
ジャグロック

ローキックでジワジワ追いつめろ

もっとも手堅いのはローキック。この体勢ならヤツの出す岩石弾を破壊することもできるので、相手からダメージを受けるということはまずない。

あとはクラブフェンサーと同様に、キックで押しまくればいい。舞台のソデ近くまで追いつめてしまったら、再び中央へ戻ってもう一度。





⬆こうしてローキックで押して、追いつめていこう。

⬅岩石弾もこのように破壊できる。ハイキックだとこれはできない。



シャモアン

技を出させちゃダメ！

クラブフェンサーと同様に、連続ハイキックでOK。間合いをあけると、得意技"旋風脚"を出されるので、一気にカタをつけてしまおう。



⬆こいつも上に同じ。それにしても、ナサケないヤツ……。



アクロボール

ジャンプトゥキックが必須！

こいつに悩まされる人は、けっこう多いんじゃないかと思う。実際、ザコキャラとの複合で出現するだけでもかなりつらい。

まずは「ジャンプトゥキック」をマスターしよう。これがもっとも有効で確実。空中制御して円を描くようにキメよう。





⬆ジャンプトゥキックが基本！

⬅ワンダーリングを持っていれば、グッと楽になるのだ。



キャノンポッター

リングを使うか後ろげりで！

こいつに関しての問題点はというと、正面からのキックが通用しないこと。バズーカ砲でジャマされて、足が届かないのだ。

攻撃法としては、ジャンプで背後に回り込んで「後ろげり」を見舞ってやるのが有効。また、ワンダーリングを使えば正面からでもダメージを与えられる。写真を参考にして、位置の取り方を研究してみてね。



⬅ワンダーリングがなければ、正面攻撃は通じない。



⬅後ろに回ってエンズイギリ！コケてるかっこうが笑える。



アマゾーナ

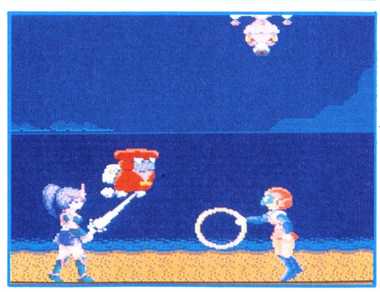
マルチアタックで攻略せよ！

ほかのボスとは違って、ワンパターンの攻撃は通用しない。というのも、直線移動&ジャンプといった複数の行動パターンがあるからだ。したがって、クラブフェンサー用とアクロボール用の攻撃を織り混ぜていこう。

アマゾーナはダメージを受けてから立ち直るまでの時間が短かいので、こちらも相手に攻撃のスキを作らせないようにすることだ。



⬅ジャンプ攻撃にはジャンプキックで応戦！



⬅地上戦ならワンダーリングか、連続ハイキックで。

難関ステージを突破！

ACT 3　ACT 6　ACT 8

さて初心者のカベとも言える3つの面を先月号よりもさらにつっこんで研究してみよう。いずれもボスキャラよりはザコキャラに苦戦する面で、いかにライフを減らさずにボス出現までもたせるかがポイントになる。

ACT 3 ついに始まる本格攻撃！ 真昼の工事現場

サイクロンが2体登場する面だ。その対策と、2体のジャグロックをどのように攻略するかが、この面のポイントになる。

■まずは動かずに、しゃがんで待て！

最初からいきなり、サイクロンが2体出現する。腕に自信があるなら破壊するのもいいが、ここは写真のようにじっとこらえるのが無難だろう。

■変身は単独で行うべし！

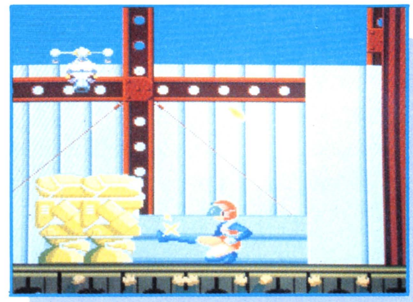
つむじ風を待っていると、ジャグロックが出てきてしまう。ある程度ワンダーパワーがたまったら、正面を向いてⓁボタンを押して変身してしまおう。

■ジャグロックは1方向にまとめて攻略！

2体のまん中にいると、岩石弾の処理がタイヘン。左右いずれかの方向にまとめてやっつけようぜ。



この位置でしゃがんで耐えよう!



ジャグロックは2体まとめて

ACT 6 ゲーム半ばの正念場だ、がんばれ！ 真夜中の工事現場

ほとんどの人が、一度はこの面でザセツするハズ。すべてはザコキャラの処理、これだけにかかっている!?

■最初のポジションが重要なのだ！

背景の壁の、左から3番めの線のぴったり左側、この場所でしゃがんで待とう。少しでも位置がズレると、しばらくしてサイクロンの弾に当たってしまう。

カメラ小僧が出てきても、そのままの位置をキープしていよう。フラッシュのダメージはわずか4分の1めもり、あまり気にする必要はない。

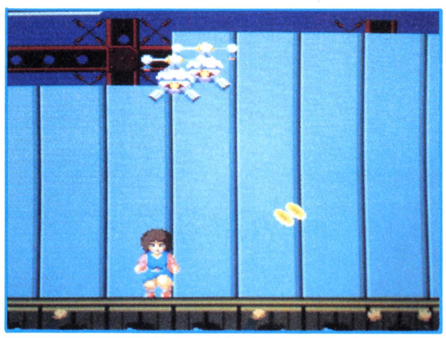
■そのあとは忍耐あるのみ！

フラッシュを浴びたあと、2秒ほどモモが無敵になる時間がある。そのとき右から出現するモドキをやっつけて移動しよう。

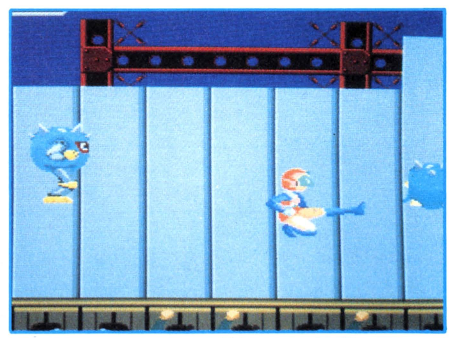
このあたりからクリスタルタワー、そしてクロコダルマが出現してくる。ワンダーパワーに余裕があれば早めに変身してしまえばいいが、そうでないときはモドキを特に注意して粘ろう。

■アクロボールは左右1体ずつ振れ！

アクロボールの複合攻撃はちょっとやっかい。ジャグロック攻略とは反対に、1体ずつ左右に分散させたほうがいい。モモのキックの判定はかなり範囲が広いので、間合いさえ適当ならけっこう当たる。そうして右→左→右というように交互に蹴っていけばいいだろう。



⬆ズバリこの位置！　カメラ小僧は気にするな。

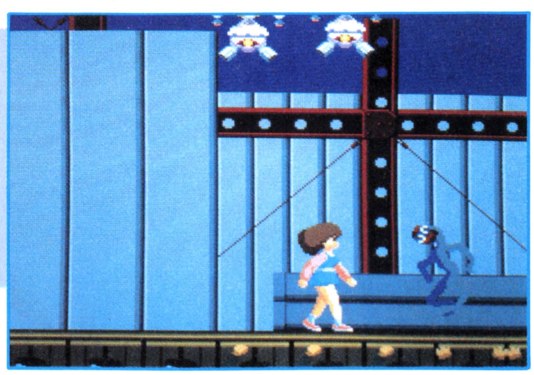


⬆アクロボールはこうして分散させないと苦しい。

ザコをどうかわすか!?



⬆クリスタルタワーが出たら、右へと移動を始める。



⬆モドキをやっつけて、そのままずーっと右へ。左からモドキが出たらやっつけて、少しずつ左へ。これを繰り返して粘る。

ACT 8 苦しい闘いはまだ続く！ 真夜中の海岸

この面あたりから、ボスが出現するまでの忍耐のしかたがポイントになってくるぞ！

■最初のクリスタルタワーは壊せ！

クリスタルタワーが最初に3～4本出現。この時点ではほかの敵はまだ出現しない。遠慮なく破壊しにいこう。

■左にジワジワ、右に大きく！

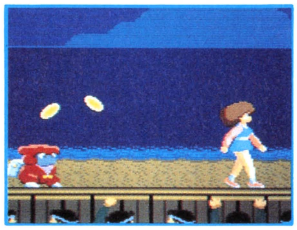
クロコダルマは左から出現する確率が高いので、左へ移動するときは慎重に。左端まで行ったら、一気に右端まで駆け抜けよう。

■ボスキャラ「どちらが先？」

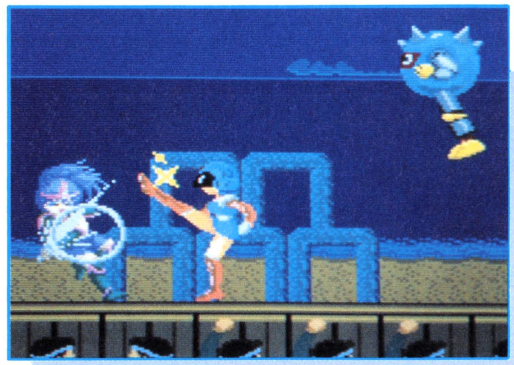
アクロボールが右側から先に出現。しばらくして、左側からアマゾーナが出てくる。アマゾーナを先に倒し、アクロボールはやはり左右に分散させて攻撃するのが得策だろう。



⬅最初の3～4本は破壊してワンダーパワーをためよう。



➡右へ大きく移動する。そしてまた少しずつ左へ。



左右に分散！　アマゾーナが先！

初公開 決戦！最終面

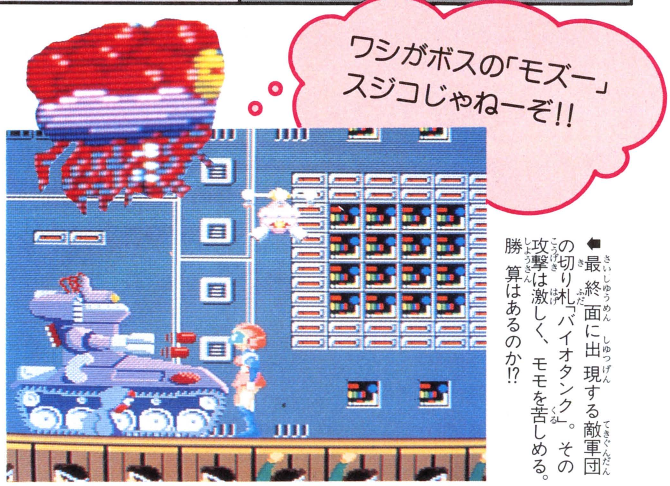
ACT 12 勝利はもう目前！ 秘密基地

いままで謎に包まれていた、ワルデモンの秘密基地。ついにその姿が明らかに!!

いまの段階では多くを語ることはできないのだが、ひとつだけ教えておくことにしよう。

とにかくこの面は、ボスが姿を現すまでの時間がものすご～く長い！　はっきり言って、ボス出現までの持久戦と言ってもいい。

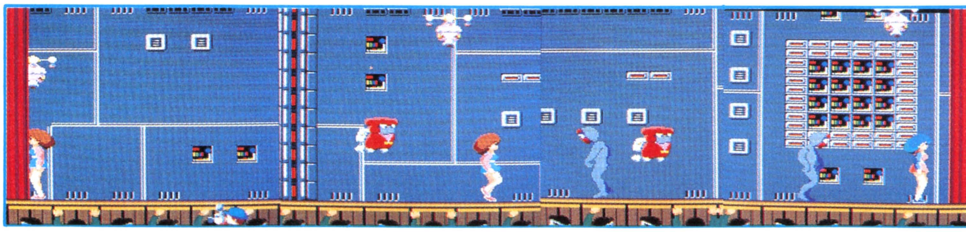
さあ、モモは勝てるのか!?



⬅最終面に出現する敵軍団の切り札「バイオタンク」。その攻撃は激しく、モモを苦しめる。勝算はあるのか!?

これが秘密基地だ！

どこかの山中の、地下の奥深くに張り巡らされた悪の組織のアジト。その内部では敵の総攻撃が待ち受けている！



オマケ

モモファンの誓い「これを極めよ！」

一、技の呼称を覚え、技をくり出すごとにそれを叫ぶべし（「やー！」「とー！」と叫ぶも可）。

一、キックは1秒につき1回にとどめるべし。

一、返ってきたワンダーリングを取り損ねることがあっても、むやみに追うべからず。

一、モドキ1匹に対し、いくつものキックを使うことなかれ。1発にて仕留めよ。

一、フォーカス小僧からはジャンプで逃げるべし。フェイントは美観を損ねる。

一、ハイキックは2回連続して使用するべからず。これもまた上記の理由に同じ。

以上

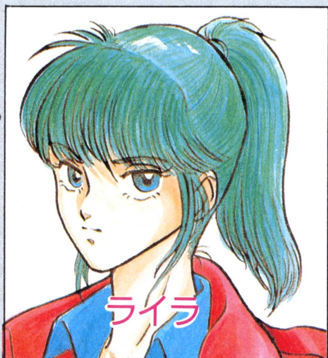
ゲーム中盤戦までを徹底攻略！

死霊戦線 WAR OF THE DEAD



ビクター音産／発売中／¥5,500

今月はいよいよゲームの攻略法を大公開するぞ！　マップあり、建物別探索ガイドあり、さらには敵別攻略法ありと、これでゲーム中盤戦まではバッチリだぞ！



⬆主人公はライラ。強い超能力の持ち主であるが、その力はまだ未熟。

チャニーズ・ヒルに何が起こったのか？

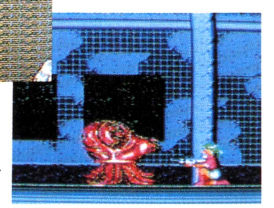
S－SWATとは、通常の武器による戦闘だけでなく、PS処理（念エネルギーを武器に封じ込めて、その武器の攻撃力を上げること）のできる人間たちが集められた特殊部隊である。

そのS－SWATに所属する主人公ライラは、強大な超能力が潜在しているとされながらも、まだ能力を完全に発揮できないでいた。

「チャニーズ・ヒルの怪」発生に際し、S－SWATも調査と事態収拾のため派遣された。しかし、ライラ以外のメンバーは、全員が現地で消息を絶ってしまったのだった……。



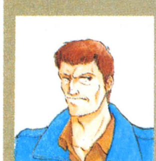
⬅ノーマルなマップ画面。ボートがあれば水の上も移動できるのだ。



➡戦闘モードに入ると、キャラが大きくなってアクションシーンになる。

ライラよ、昔の仲間たち、S-SWATメンバーズを救え!!

ジャック・ロメロ大佐



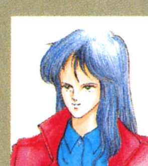
遺跡を探索に行ったまま帰ってこない。半分クリーチャーと化して、救出しようとすると襲いかかってくるぞ。

ビル・キャメロン少尉



最終的に生き残る。ショットガンを愛用の銃とする。クロネンバーグを助けに行ってくれるのも彼だ。

ヘザー・クロネンバーグ中尉



墓場の地下で深いキズを負っている。ライラのPS処理能力を高める作業をした後、息絶えてしまう。

グレッグ・キャッスル伍長



ロメロと一緒に遺跡に乗り込む。地下の泉付近で遺体で発見される。そばにはバズーカが落ちているぞ。

PS処理とは

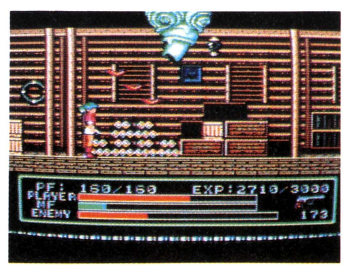
効果的に使って、武器のパワーを最大限に!!



⬅PS処理の画面。武器によって消費するMF値が違うのだ。

なんとも聞き慣れない言葉だが、PS処理とは自分のMF（マインドフォース：念エネルギー）の一部を武器に封じ込め、その武器の攻撃力をアップさせることなのだ。

MF値が高ければ高いほど、攻撃効果が上がるというものなので、やたらと使いまくってしまうのも困るのだが、バランスよく使えば、非常にメリットは大きい。たとえば自分の弾丸が少ないときなど、これをかけておけば、あまり弾を消費せずに敵を倒すことができて経済的なのだ。



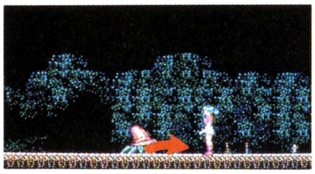
⬅強敵が出そうなところでは、事前にPS処理を施しておこう。

クリーチャーの動きを知り、各個撃破せよ！



パサライト

こいつはナイフでも倒せるほど弱いぞ。

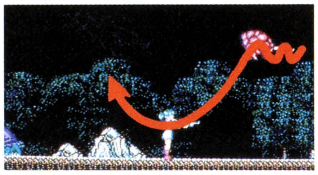


クモのような怪物だが、ゲーム中では最も弱い。弾薬をかせぐのには絶好の敵である。



ブラッドバルーン

下りてくるタイミングをつかんでおこう。

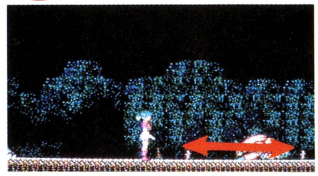


通常はユラユラと空中を飛んでいるのだが、近づくとサッと下りてくる。



ロックビースト

自分が強ければとくに問題はないだろう。

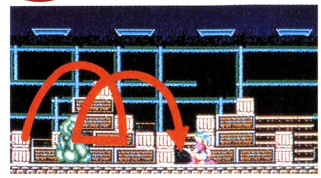


地面をズリズリとはってくる。ハデな動きはしないが、あなどると痛い目にあう。



メルティングマン

ジャンプの後の弾に注意。思ったより倒しづらいぞ。

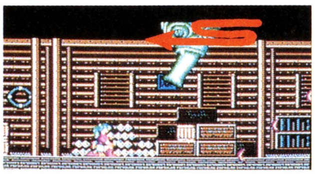


弾を吐いたりジャンプしたりとなかなか忙しい敵。倒さずによけることは難しいだろう。

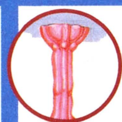


マンイーター

レベルをかなり上げておかないと倒すことは難しい。

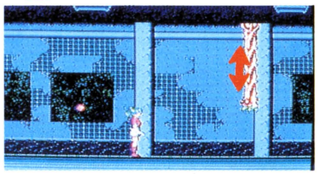


天井から口のような管を伸ばして攻撃する。ブーメラン型の弾は強力なので注意。



バンギングウォーム

攻撃は根元を狙わないとかわされてしまうぞ。

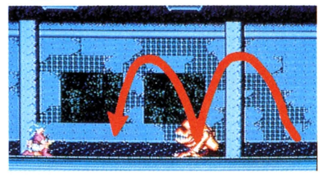


天井から伸びてくるブキミな腕。無理に下を通ろうとすると危険だ。



スケルトン

こいつの出す弾は、まるでショットガンのようだ。



地面をジャンプしながら迫ってくる。動きが止まると、弾をまとめて吐き出すぞ。



フィッシャードラゴン

飛び出た頭はすぐにひっこんでしまうので注意。



水中から頭を大きく出したときでないと、ダメージを与えることができないぞ。

全体マップ&建物別攻略ポイント大公開!!



※赤ライン内はボートがなくても移動できる地域を示しています。

中盤までの攻略法の前に、まず下の基本事項を頭に入れておこう。

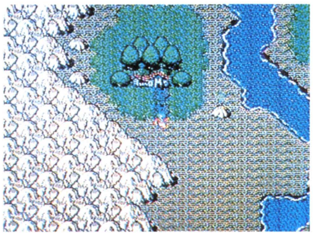
――ゲームの進行について――

ライラは最初の状態ではこのマップすべてをまわることができないんだ。それにはボートが必要になる。が、その前に経験値をたっぷりかせいでおくことも大切だ。最初のうちに経験値をかせぎ、少しでも強くなっておけば、後々の展開がものすごく楽になるぞ。また、進んでいくと弾薬が全然手に入らない建物もあるので、行くときは、事前に弾薬を準備しておくとよい。それでも心配な人は、PS処理をこまめにやって、弾の消費量を減らすというのもいい手だ。



マップと照らし合わせて読もう、探索ガイド！

教会　避難場所であり、情報収集の場所でもある



⬆このゲームの拠点ともいえる教会。ここに人々を避難させることもライラの仕事である。

教会は神聖な場所、ということで、ここにはクリーチャーが入ってこられないため、一時的な避難場所になるぞ。またライラの仕事は、事件の謎の究明とともに、取り残されている人々を教会に連れてくる、ということもあるんだ。さらに、ここはパスワードが取れる唯一の場所なので、こまめに立ち寄って取っておこうぜ。このゲームのパスワードは54文字もあるので、くれぐれも間違えないように確実に書き写そう。



⬆人々の話を聞くことは基本中の基本。1回では話してくれない人もいるので何度も話しかけてみるとよい。

⬆だいぶ人が集まってきた。ここまでくればもう一息というところ。残っている人々をすべて助けだしてしまおう！



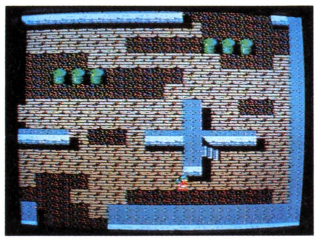
役所　まずはウェルズを救出



⬆ここには町長のウェルズがいるのだが、彼はライラに対してやたらと冷たく当たる。それにしても奥の扉ってミョーに気になるんだよなぁ。

教会を出て、まず探索に行くのがこの役所。初めての建物とはいえ、中の敵はかなり強い。最初のレベルでは、まともに戦って勝てる相手じゃない。奥でオロオロしている、町長のウェルズを助けたら、さっさとひきあげよう。奥に扉があるが、開けることができるのはゲーム終盤なので、初めは気にしないように。ウェルズは、助けてあげたにもかかわらず、口が悪いが、怒らないように。

図書館　事件のカギを握る



⬆以前メダリオンが発見されたという図書館。今では、半ば廃墟と化してしまっている。話によると、ここを壊した直後に、この事件が起こったというのだが…。

マップ上ではあまり目立たないため、ついつい見落としがちだが、ここにも一度は寄ってみる必要がある。

なんでも話によると、工事のためここを壊した直後にこの「チャニーズ・ヒルの怪」が起こったとか。ホイットマン博士いわく「図書館にはメダリオンがあった」そうだ。今では別のところに移されてしまったようだが、これは手に入れておく必要がありそうだ。

学校　広くて敵も多いが、3人を助けるまではへこたれるな！



⬆学校には3人も残されている。かなり広いので、苦労するだろう。

攻略の手順▶



⬆まずはキャロルを救出。ただし直前に親玉が控えているので注意。



⬆2番めはジャネットだ。キャロルのことをとても心配している。



⬆最後のフランクリンは教会に戻ろうとせず、病院に向かってしまう。

ここにはジャネット、キャロル、フランクリンの3人が取り残されている。しかしライラは1回に1人しか教会へ連れて帰ることができないので、結局3往復以上はしなければならないことになる。

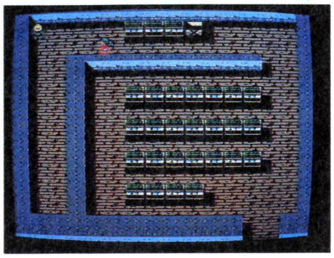
ただ連れて帰るだけならいいのだが、キャロルを助けるときに、親玉的存在のクリーチャーがいる。こいつとは一騎討ちとなるが、倒せなければキャロルを救出することはできないので絶対に倒そう。さらに戦闘モードでは敵から逃げることができないので、キャロルらしきものが画面に出てきたら、PS処理を施すなど、準備万端の態勢で臨もう。

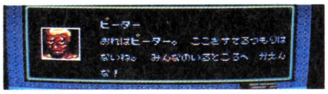
学校内部はかなり広く、敵の出現率がかなり高いので、なるべくライラの経験値と弾薬をかせいでから来ること。生半可なレベルでやってきても、コテンパンにやられてしまうだろう。余裕を持つことがこの先も大切なことだ。



⬅学校の中には強敵がいっぱい。弾の消費も激しくなってしまう。

ドラッグストア ピーター発見！





⬆こいつをなんとか説得して教会に連れていくのが当面の目標だ。

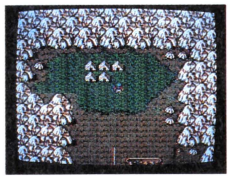
⬅宝箱には、トランキライザーが入っている。先にもらっておこう。

チャニーズ・ヒルの北東に位置するドラッグストアには、ピーターが残っている。自分で経営している店なので、どんなに説得しても動こうとする気配がない。重い腰をあげるのはゲームも終盤のころ。

教会に連れて帰ると、新しい武器を渡される。この武器は重要なので、必ず受け取ること。ドラッグストア内にもアイテムがあるぞ。

軍キャンプ ライフルを入手

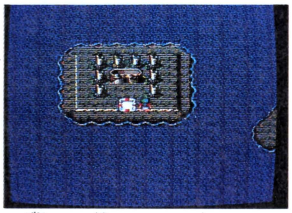
フランクリンに教わって軍キャンプにやってくる。中にはゴードンがいて、ライフルをもらうことができる。軍用の無線機が見つかるのもここなのだ。近所のとりでも探索しておこう。


⬆軍キャンプということで、テントがいっぱい張ってある。中は意外と広いぞ。

➡テントの中にいるゴードンからは、ライフルがもらえる。戦いがものすごく楽になるぞ。

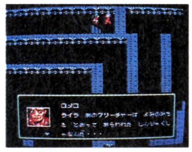


メルティラ遺跡 深い謎に包まれている遺跡。後半の舞台となる

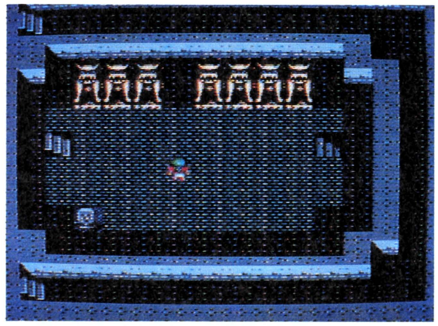

⬆湖のまん中にポッカリ浮かぶメルティラ遺跡。ブキミな雰囲気だ。



⬅入口付近でホイットマン博士を発見。いろいろな話が聞けるぞ。



⬆隊長のロメロを発見。しかしロメロはほとんどクリーチャーと化していた。ライラ危うし！


⬆画面左に見えるのは、祭壇らしい。何やら文字が彫られているようだが、この文字は予言者のオマドーンにしか読めないらしい。

このゲームの中でもっとも怪しい建物がここ。最初はホイットマン博士を助けるべく乗り込むのだが、そのときは奥には入らないように。奥に入る必要が出てくるのは、後半になってから。中は非常に広く、多重構造になっている。位置関係をしっかり把握しておかねば、迷ってしまうことは必至だぞ。不安なら、おおざっぱなマップでもいいから、書き留めておいた方がいい。当然のことながら、中の敵は今まで以上に強くなっている。戦い方も身につけておこう。

病院 フランクリンの応援がありがたい！

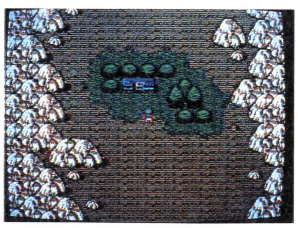
病院の内部は、1階、2階、死体置場の3つに分かれている。

2階には2人が取り残されており、扉にはカギがかかっている。1階にいたウェスに聞いてみると、カギはドクターバスが持っているという。ドクターバスは地下の死体置場で見つかるのだが、ライラにカギを渡して死んでしまうのだった。

また、意識不明の男が1人いるが、彼が意識をとり戻したとき、重要な話を聞けるので、観察しておこう。



⬅ここで守ってくれているフランクリンは、とても頼りになるのだ。


⬆教会からあまり離れていない病院。ここには何度も訪れなければならない。


⬆地下に下りるとブキミな死体置場が。ホルマリンのにおいが鼻をつく!?



➡ドクターバスを発見！ しかし彼はすでに虫の息だった……。

まだまだ続く…

文中少し触れたが、中盤以降メダリオンというアイテムが少しずつ手に入ってくるようになる。このメダリオンはゲームを解くカギとなるもので、最終的には6つ集めなければならない。全部そろったとき、はじめて最後の親玉に挑むことができるのだが、そろえるために、それなりに苦労しなくてはならない。重要なアイテムを入手するときには、たいてい親玉と戦うことになるので、慎重に行動していこうぜ。

P47 THE FREEDOM FIGHTER

ドイツ帝国の野望を打ち砕け!!



熾烈な戦いを演じるP47Dサンダーボルト。キミのバトルの役に立つ、ポイント攻略だ!!

エイコム／3月20日発売／¥5,200

アイテム出現パターンつきポイント攻略法！

Stage 1 ヨーロッパ平原を侵略から守り抜け！

最初のステージだけに、敵機の攻撃は激しくはない。だが地上兵器の攻撃はかなり正確だ。早め早めに撃破する必要がある。中盤付近で後方から出現する指揮戦車を見逃すと、敵が弾をひんぱんに発射するようになる。必ず破壊すること。特殊兵器のおすすめは地上攻撃に適した「T」だ。

START



⬆このステージで非常に役立つ特殊兵器「T」は、右上のヘリが持っている。

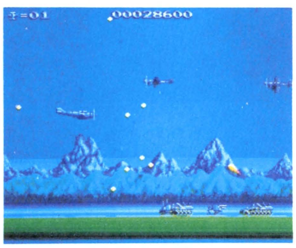


⬆水平と斜めに高速弾を撃つ。軸線に乗らないように注意しよう。



⬆地上兵器は撃ちもらすとヒサンな目にあう。早め早めに撃破しよう。

➡地上兵器の群れを抜ければ、破壊目的の登場だ。



BOSS 中型爆撃機シュペーゼン

後方から出現し、3方向に弾を撃つ。尾翼の後ろあたりが絶対に弾の当たらない安全地帯なので、そこから通常弾を連射で撃ち込めば、敵が上下運動する前に、カンタンに倒せるはずだ。

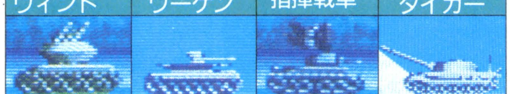




パワーアップ出現パターン
M → M → T → S → S → B → 1UP

これが「P★47」に登場する主な敵兵器だ！

地上兵器

ヴィルベルヴィンド	メーベルワーゲン	指揮戦車	キングタイガー
			
対空自走砲。装甲はあまり固くない。	画面左から出現する対空自走砲。	撃ちもらすと敵の攻撃が激しくなる。	装甲が固い。高速弾を撃つ最悪の敵。

クーガー	88ミリ砲	38インチ砲	地上固定物
			
高速弾を斜めに撃つ。車高が低い。	地上に固定されている。通常弾を撃つ。	高速弾を水平・斜めの両方向に撃つ。	トラックやクレーンなど。攻撃しない。

航空兵器

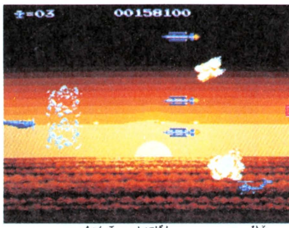
メッサーシュミット	スツーカ	コメート	Me-262	V-2ミサイル
				
あらゆる飛行パターンで攻撃する。	旧式の戦闘機。怖れる必要はない。	ロケット戦闘機。スピードが速い。	ジェット戦闘機。スピードが速い。	画面右下から、左上に向かって飛ぶ。

ヘリ	攻撃チョッパー	シュメッターリンク	シュペーゼン	リルヒ88
				
アイテムを落としていく弱い敵。	高速弾を発射。装甲も、けっこう固い。	対空ミサイル。もちろん弾は撃たない。	中型爆撃機。装甲が非常に固い。	小型爆撃機。シュペーゼンより弱い。

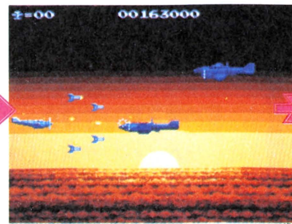
Stage 2 赤い夕日を背に受けて……

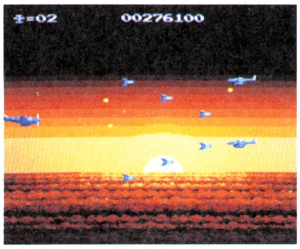
背景の夕日がとてもきれい。でも敵の弾が、その背景にとけ込んでしまう。判断しづらいので、注意する必要がある。ザコの攻撃は楽勝でかわせる。ただ中盤で出現する小型爆撃機と、終盤のV-2ミサイルにやられないように。おすすめの特殊兵器は「M」と「E」だ。

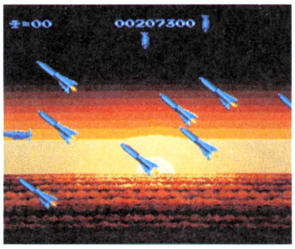
START


⬆スタート直後に出現する「M」を拾う。空中戦では絶大な威力を発揮するぞ。


⬆「E」の威力はザコ敵相手では発揮できないが……。


⬆爆撃機の編隊は「E」でカンタンに全滅させることができるのだ。


➡爆撃機を全滅させたら「M」に装備を替える。


➡V—2ミサイルは、安全地帯があるのだ。

BOSS 大型爆撃機カイゼル

移動と弾の発射にパターンがあるので、読めばラクに倒せるはず。特に安全地帯はないようだが、「B」を連射するのがいちばん有効だ。


⬅ヘリの編隊は「B」を持っている。


➡「B」で遠巻きに爆撃。いちばん安全な破壊方法だ。

パワーアップ出現パターン

M → E → S → M → S → M → T → T → 1UP → B

Stage 3 戦いに血塗られた雪原を奪取せよ！

地上兵器の攻撃が激しい。だが地上ばかりを気にしていると、敵戦闘機にやられるぞ。どちらか片方だけに攻撃を集中しないようにしよう。“敵が弾を発射する前に破壊する”シューティングの基本は忠実に守ること。このステージでのおすすめ特殊兵器は、攻撃力の優れた「E」だ。

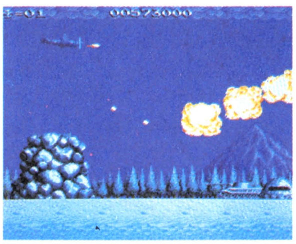
START


⬆スタート直後の1UP。敵の攻撃をうまくよけて、必ず拾いたいね。


⬆トーチカに隠れてキングタイガーが攻撃を。「E」や「M」では破壊は難しい。

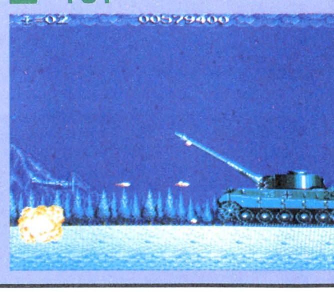

⬆岩山の後ろにはほとんど必ず凶悪な敵がいる。注意して進もう。


➡地上兵器は超低空飛行で破壊できる。


➡岩山の後ろから、コメートの編隊が。

BOSS 超重戦車E-101

上から「B」で攻撃するのは、かなりツライ。安全地帯は砲台のすぐ下だ。微妙な位置なので、自信がない人は弾をよく見て、危ないときにはよけよう。



パワーアップ出現パターン

1UP → B → E → B → M → S → S → T → S → 1UP → B → M → S → B

●特殊兵器

ミサイル

対空戦闘時に有効なアイテムだが、破壊力は弱い。

爆弾

対地攻撃用だが、装甲の厚い航空兵器にも有効だ。

分裂弾

分裂前に敵に当てることで、絶大な破壊力を示す。

回転機銃

✚ボタンを押した方向に弾が飛んでいくんだ。

スピード

スピードアップは取りすぎないように注意しよう。

コンティニュー

コンティニュー回数が1増える。必ず取ろう。

1UP

残機数が1機増える。取り急いで弾に当たらないように。

Stage 4 巨大戦艦ビスマルクを破壊せよ!!

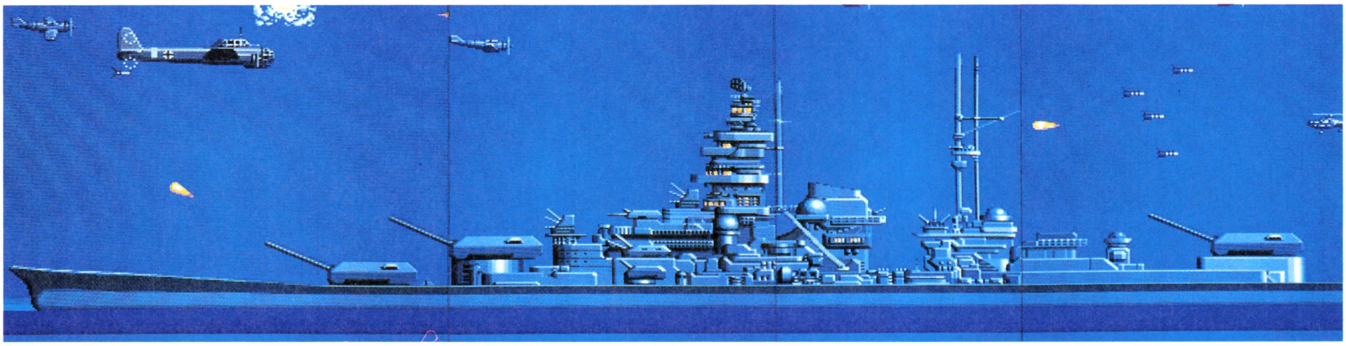
このステージは全体が巨大な戦艦との、激しい攻防戦なんだ。

敵の護衛機は爆撃機が１機とヘリだ。ヘリが落としていく１UPは可能な限り拾いたいところだが、無理して撃破されては元も子もない。慎重に。画面の上の方に、パワーアップアイテムが隠されているので、破壊されて特殊兵器のパワーが弱まったときに活用しよう。このステージのおすすめ特殊兵器は「B」。砲台はもちろんヘリの破壊にも役立ってくれるぞ。司令塔周辺の砲台は、早めに破壊しよう。砲台を減らせばその分安全になる。



戦艦の司令塔を破壊せよ！

この戦艦の弱点は司令塔。４ブロックとも破壊すると、クリアできるのだ。上から「B」で攻撃するのはステージ3と同じく難しい。自信のない人は、気長に画面左から通常兵器で攻撃した方がいい。



パワーアップ出現パターン

M→S→B→S→B→B→1UP→1UP→B→1UP→1UP

Stage 5 暗い雲海の中、敵の攻撃は続く……

スタート早々に後方から迫る爆撃機の編隊。ハデに動くよりも、すれすれで弾をよける感じで、細かく操作した方が撃墜されにくい。また、中盤のコメートの大群も、下手に動くよりは弾にだけ気をつけてをよけていれば、通常弾と「M」の連射でラクに切り抜けられるはずだ。ハデな動きは撃墜のもとだ。

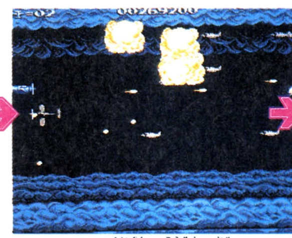
START



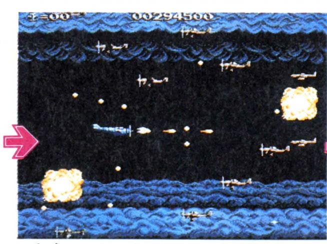
⬆後方から爆撃機の編隊が。連続して的確に弾を発射するので、細かい操作でよけよう。



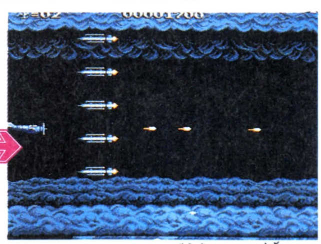
⬆下からメッサーシュミットの編隊が出現する。「M」を持っていればラクに全滅させられるはずだ。



⬆コメートの大群が高速で襲いかかる。たまに出現するメッサーシュミットは、左右の運動でよけて、気合で連射！



⬆敵機の群れの中に突っ込んでしまう。弾道を良く見ながら、隙間をうまくついてよけよう。



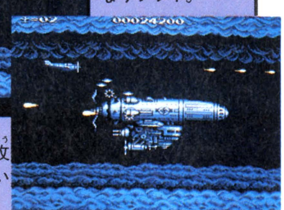
⬆ミサイルは、ハデに操作しない限り、激突することはない。ただし、同時に出現する戦闘機には注意すること。

BOSS 装甲飛行船ハイデンベルグ

画面右下から出現。左上、通常弾が当たらない位置から「T」で攻撃、敵が弾を撃ったらよける。装甲は固くない。自信がなくても１～２機やられる覚悟で強引に倒した方がいい。



⬅下部から「T」で攻撃するのは、かなりツライ。



➡左上からの攻撃がいちばんいいようだ。

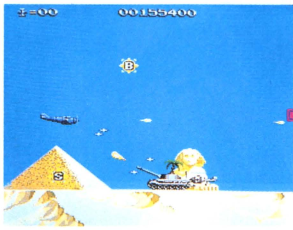
パワーアップ出現パターン

M→M→S→S→S→T→S→T→C→B→E→T→T→M→S→T

Stage 6 古代遺跡の眠るサハラ砂漠の攻防だ

キングタイガーの速い弾や、縦1列の編隊を組む攻撃ヘリ。敵の攻撃はますます激しくなってくる。敵の装甲が固いうえ、椰子が攻撃の妨害をする。今までのステージと同じように、地上兵器を通常弾で攻撃するのはやめた方がいい。高速弾のえじきになるだけだ。このステージでのおすすめは対地・対空両用の「T」だ。

START



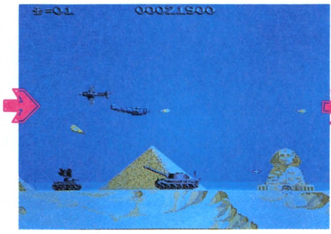
⬆「B」でも「T」でもなんとかキングタイガーを破壊できる。でも対空戦に有効な、「T」の方がおすすめ。



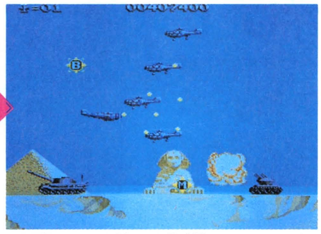
⬆パワーアップアイテムがいっぱい。いらないアイテムは取らないように注意しよう。



⬆攻撃チョッパーは、水平に高速弾を撃つ。出現直後に破壊するか、「T」で斜め上から攻撃しよう。



⬆絶対に逃しちゃいけない指揮戦車。1機失ってもいいから、とにかく破壊する必要がある。



⬆攻撃ヘリの編隊。通常弾をいっぱい撃つので、2～3機は倒して逃げ道を作らないと、よけられないぞ。

BOSS シュペーゼン＆リルヒ88

中型爆撃機が画面上で見守る中、小型爆撃機が右から左に移動していく。中型爆撃機を先に破壊すれば、小型爆撃機はただのカモ。だが自機を失う可能性も高い。中型爆撃機の弾をうまくよけながら、小型爆撃機だけ破壊した方がいいかもしれない。



パワーアップ出現パターン T→S→B→M→B→E→S→M→T→M

Stage 7 夜の市街地を強行突破するんだ!!

ミサイル発射塔がジャマして、「T」や「M」の威力は半減。また、地上からの攻撃が非常に激しい。ただ航空兵器の出現数が少ないのが唯一の救い。上空から「B」で的確な爆撃をすることが、クリアへの最短距離。爆撃が苦手な人は、前半のステージで修行を積んだ方がいい。他の兵器でクリアできるのなら別だが。

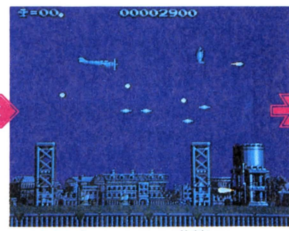
START



⬆スタート直後の「B」を拾う。他の兵器では地上物がジャマして砲台を破壊できないのだ。



⬆垂直にひっきりなしに飛ぶミサイル。タイミングよく進まないと、カンタンにえじきになる。注意が必要だ。

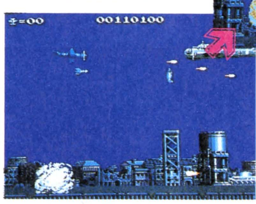


⬆地上兵器はこまめに破壊しておかないと、弾の雨で逃げ道を失うことになる。ただし、深追いは禁物だ。

➡砲台はとても固い。破壊するよりはよける方がラク。



⬇中型爆撃機。出現したらスグに破壊しよう。

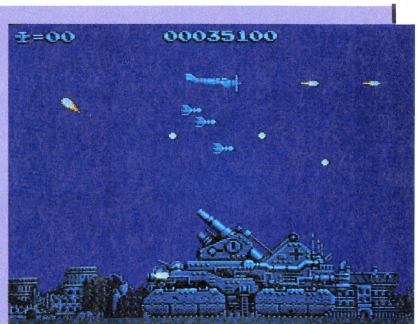


➡2台続けて砲台が。このすぐ後に、破壊目的の超大型自走砲が待っているんだ。



BOSS 超大型自走砲

車体の前面に砲塔のほとんどが集中している。攻略法はステージ3のまったく逆。上空から「B」で攻撃した方が損失は少ない。斜めに発射される高速弾には、十分注意するように。上空を逃げ回っているだけでもクリアできる。無理に破壊する必要がないことを忘れずに。

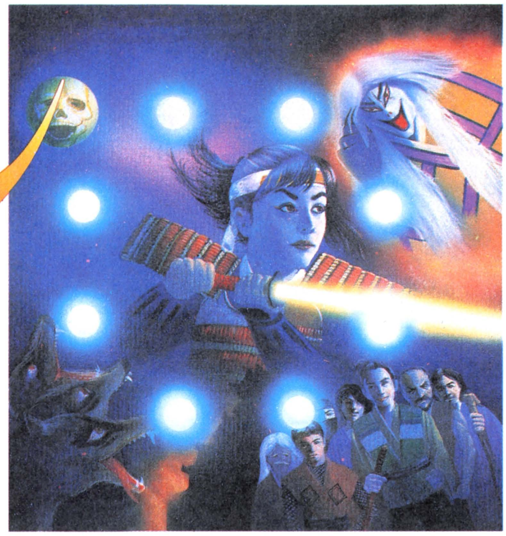


パワーアップ出現パターン B→B

ステージ8はもっと手強いぞ!!

魔界八犬伝 SHADA シャダ

データイースト／4月1日発売／¥5,500



八犬士よ、ガリョウの野望を打ち砕け！

黙って読み進んでいけば、知らず知らずのうちにゲーム中盤までクリアできてしまう、単純明解攻略ルートを大公開!!　モンスターのデータ、重要地点のみのマップなど、オイシイ情報もバッチリだぜ!!

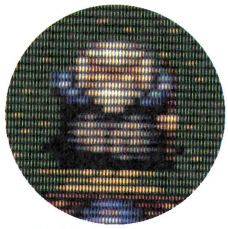
まず最初にストーリーとゲームシステムを簡単に紹介しよう

その昔、伝説の八犬士の活躍によって封印された、悪霊・玉梓。しかし、この世を再び暗黒の世界にしようと企てた魔人ガリョウが、その封印を解いてしまったからさあ大変。至るところに魔物が現れ、国は魔界と化してしまった。犬士“しん”は平和を取り戻すため、今旅立つ！



➡長老に自分の素性を教えてもらうところからゲームスタート。

プレイヤーの目的は、玉梓が完全に目覚めてしまう前に7人の仲間を探し出し、魔人ガリョウを倒すこと。そのためには人々から情報を集め、アイテムをそろえ、魔物を倒して強くなる必要があるんだ。中でもレベルアップは重要な要素。そこで今回はゲームの攻略と同時に、それぞれの魔物に勝つために必要なレベルを紹介しよう。「登場する魔物」の説明文中の①とか②って数字が、その魔物を倒すことのできる、しんの最低レベルだぞ！



魔人ガリョウ

⬆コイツが悪の根源。仲間の犬士と協力して倒すのだ！

サブ画面の見方



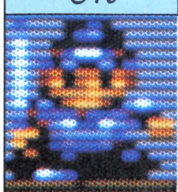
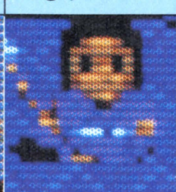
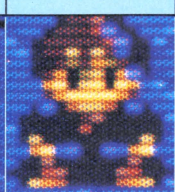
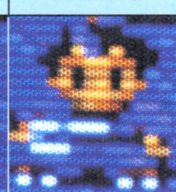
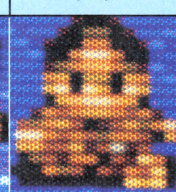
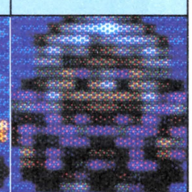
⬅まだレベルの低い段階の「そうび」画面。もっと強力な物を装備したい。

➡一方、終盤の「もちもの」画面。封印も全部そろっている。

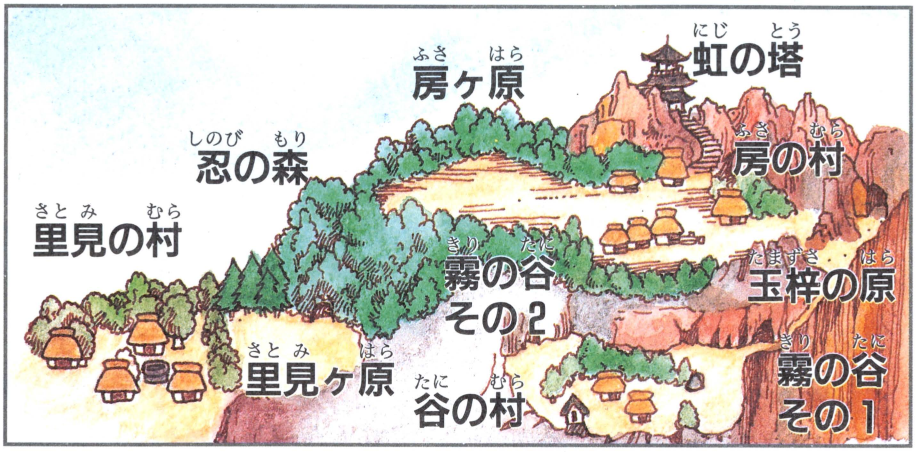
プレイ中セレクトを押すと、上のような画面になる。ここで手に入れたアイテムを装備したり、体力回復の「薬草」を使う。画面の上にはしんの状態（レベル、攻撃力、防御力）や封印が、下には装備している武器や持っているアイテムなどがそれぞれ表示される。

また、ランボタンを押すとセーブ画面になる。パスワードはここで入力。

平和を取り戻すため、ガリョウと戦う八犬士

しん	どうせつ	しの	けの	げんぱち	こぶんご	そうすけ	だいかく
							
主人公。「仁」の玉を持つ。17歳。	全国を旅する修験者。「忠」の玉を持つ。	昔は城に仕えた忍者。「考」の玉を持つ。	八犬士唯一の女性。「智」の玉を持つ。	“房の村”の役人。「信」の玉を持つ。	力自慢の役人。「悌」の玉を持つ。26歳。	各国を渡り歩く学者。「義」の玉を持つ。	元々は漁師。「礼」の玉を持つ。22歳。

ゲーム中盤までの攻略法大公開



1 里見の村

まずここで、長老から自分が犬士であることを聞かされる。冒険に出ることを決意すると、長老が金をくれるので、よろずやで武器や防具



をそろえよう。「わきざし」を買ったら、余ったお金は「竹胴」を買うためとっておくのがいいだろう。

2 里見ヶ原

鶏炎羅、まだら狼といった魔物を倒し、経験値とお金をためよう。右上の方にある橋を渡るには、一度レベルアップしておかないと、魔神ガリョウに殺されてしまうので要注意。犬士の1人、どうせつに自分の霊玉をもらうことができるぞ。



3 忍の森

普通にプレイすると、行けども行けども森の入口に戻ってきてしまう不思議な森。ここを抜けるには、発想の転換が必要。あやしそうなところがあったら、そのあたりを歩き回ろう。きっと道が開けるはず。



無事、先に進むことができたら、



犬士のしのに会うことができる。彼からは「火炎」の術が使えるようになる巻物をもらえるんだ。

4 房ヶ原

5種類もの魔物が生息している場所。しんのレベル次第では倒すことができない魔物もいるので、むやみに戦いを挑まない方がよいだろう。

奥の方にある洞窟では一度別れたしのと再会。彼はあいかわらず盗まれた「村雨」を探しているが、まだ見





つけられない。

洞窟の近くにある、沼のような場所に入るとダメージを受けるので、一気に通り抜けよう。

5 房の村

ここでしずのから、虹の塔に行ったまま帰らぬ妹（けのという名の犬士）を助けてほしいと頼まれるので、引き受けてあげよう。そうすれば、役に立つアイテム（房ヶ原の沼のようなところでダメージを受けなくなる「お守り」）をくれ



るぞ。また、彼女の家に入ったとき、命がすべて回復するようになるので、ここを拠点にして戦おう。



⬆村人の話はしっかり聞くこと。また、この村には武器屋もあるので、よりよい装備に買い替えたいところだ。

登場する魔物・その1

鶏炎羅



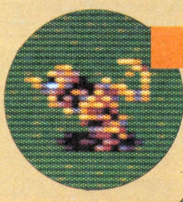
⬅羽に火をまとったニワトリ。①

猿鬼



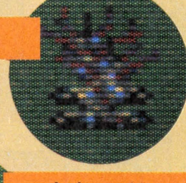
⬅魔界より呼び寄せたヒヒ。②

しかばね



⬅地面より生まれる戦士の亡霊。③

木獣



➡木霊。見た目は枯木。③

まだら狼



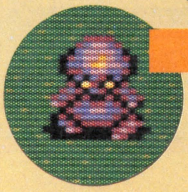
⬅ハイエナのようなヤツ。①

鬼グモ



⬅体内に毒を持っている大グモ。②

かわいど



⬅攻撃力が強い小人族。③

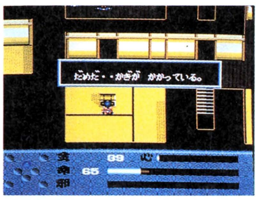
6 虹の塔

塔の中に入ろうにも、入口にいる人物がどいてくれず、なかなか入れない。ここでは、房の村で売っている「刀」が必要なんだ。もし持っていないなら、房ヶ原で魔物を倒して金をかせぎ、入手しよう。

「刀」を持っていくと、その人物が「オレは犬士のけの。刀をくれたら力になるぜ」といってくるので、「刀」を渡すと……なんとコイツはにせもの！　盗賊はさっさと逃げていってしまうのだ。しかしそのおかげで塔に入れるようになるので、ここはガマンして先へ進もう。なお、盗賊は塔内に隠れているんだけど、見つけ出す前に塔から出てしまうと、もう一度「刀」を買うはめになるので注意してね。



虹の塔は３階建て。強い魔物がたくさんいるので慎重に行動しよう。改めていう必要はないと思うけど、このようなゲームはこまめにセーブするクセをつけておこう。ちなみにこのゲーム、セーブするたびに画面内の敵がいなくなってしまうから、「とにかく先に行きたい」なんてときは、魔物とぶつかる直前でセーブしよう。もっとも、一定のレベルに達していないと、イベントがクリアできないので、結局は戦うことになるけどね。



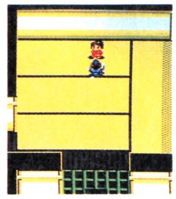


⬅この宝箱は「薬草」を持っている時に開けても空っぽなんだけど、持っていないとき開けると、ホラこの通り！　無限に出てくるゾ。



塔内にはアイテムがないと開かない扉がいくつかある。アイテムは宝箱に入っているので、塔内をくまなく歩いて絶対に手に入れよう。宝箱の中にはカギのかかっているものや、無限に「薬草」が出てくるものもあるぞ。

３階の奥の部屋にボスキャラ、双頭狼が待ち受けている。塔内にいる魔物すべてを倒せるレベルになるまでは、戦っても勝ち目はないので、レベルアップにはげもう。みごと双頭狼を倒すと、本物のけのに会うことができる。彼女はしのが探している「村雨」を持っているんだ。



⬆本物のけのを発見！

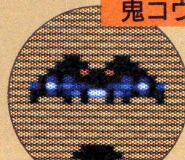
登場する魔物・その2

火の輪



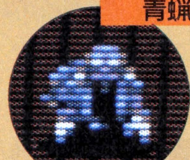
⬅高速で回転している火の玉。④

鬼コウモリ



⬅魔界に生息しているコウモリ。④

青蝋鬼



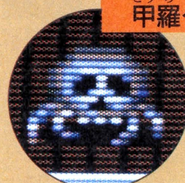
⬅ボロ布をまとった気体の鬼。⑤

馬首



⬅頭が馬の二刀流の剣士。④

甲羅グモ

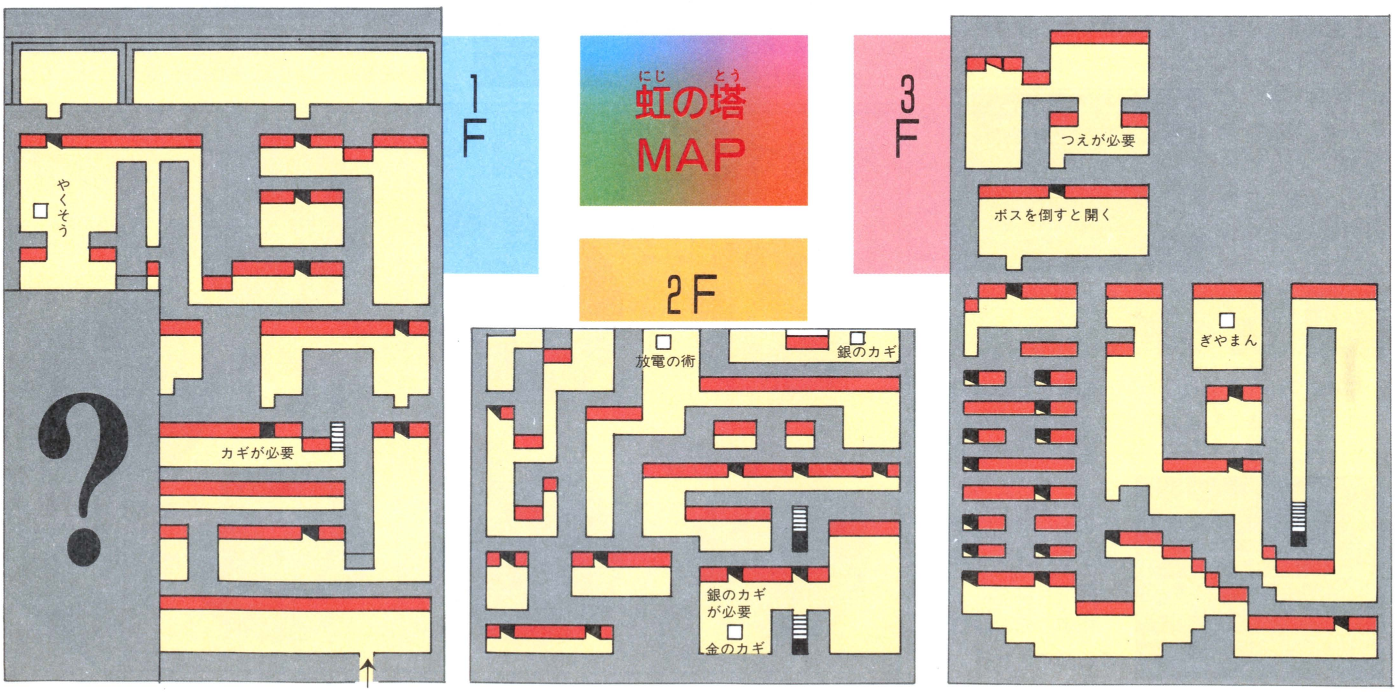


⬅頭蓋骨を甲羅にする大グモ。⑤

武者鎧



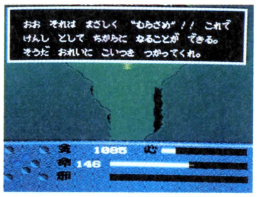
⬅命を持ったヨロイ。⑥



7 房の村



虹の塔から房の村に帰ってみると、大事件が起こっていた。けのの姉でもあるしずのが化け物に殺されてしまったのだ！　彼女はしんに〝「光の剣」を取り戻して〞と言い残し死んでしまう。この「光の剣」とは、伝説の魔物だけを倒せる剣のことだが、どこにあるのかまだわからない。ここでいつまでも悲しんでいるヒマはない。けのから「手鏡」をもらったら、しのに会いに行こう。彼は「村雨」を返すと仲間と認めてくれる（しのは代わりにすばらしい刀をくれる。装備するのを忘れずに）。



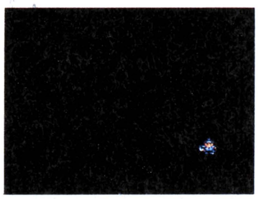


そして、こぶんごらの協力を得て、房の村にある岩戸を開き、玉梓の原へと物語は進むのだ。

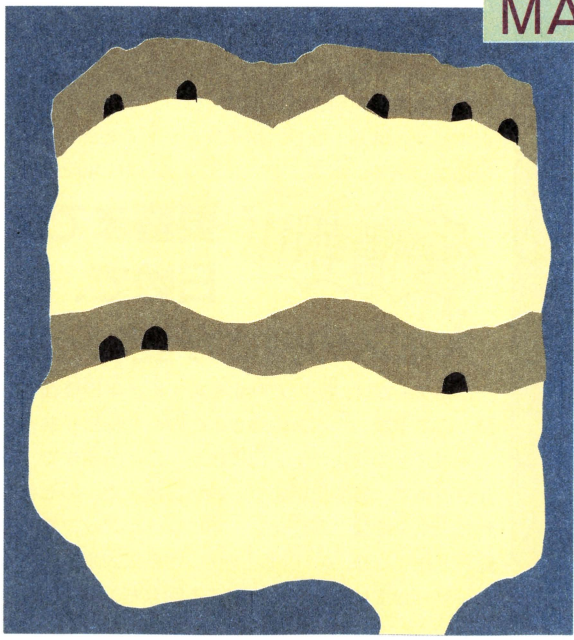
8 玉梓の原

玉梓の碑がある原っぱ。ここの封印が抜かれてしまったのが、今回の事件の原因というわけだ。４つある封印のうち、１つはすでに手に入れたはずだから、あと３つ。どこにあるのか？





玉梓の碑の上にある洞窟（死の洞窟）に入ることはできるけれど、真っ暗闇。まだ無視していい。



霧の谷
その１
MAP

9 霧の谷 その１

玉梓の原の右上にある入口を入ると、ここに出る。この谷は大きく分けて３つの場所からなっていて、その間はいくつもの洞窟でつながっている。洞窟に入るとその入口に火がともるようになっており、全部ともさないと、谷の村へは進めないんだ。





⬆洞窟に入るとこのように火がともる。火がともっているところにもう一度入ると火は消えてしまう。

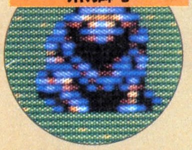
10 谷の村

普通の村に見えるけれど、なぜか村人と話をしようとしても答えてくれないのだ。それどころか、村人にさわっただけでダメージを受けてしまう。これ、実は村に呪いがかけられているからで、この段階ではどうすることもできない。

この村には重要なアイテムがあるので、なんとしてでも呪いを解こう。解き方がわかるまでは入ってもむだだ。

登場する魔物・その３

黒獅子



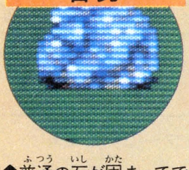
⬆こま犬の魔獣。するどい牙で襲ってくる。⑦

人面樹



⬆くさった柿の実が巨大化したもの。⑦

石男



⬆普通の石が固まってできた、岩のような大男。⑦

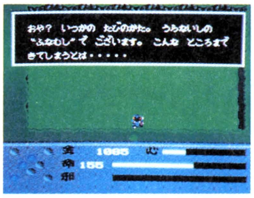
魔剣士

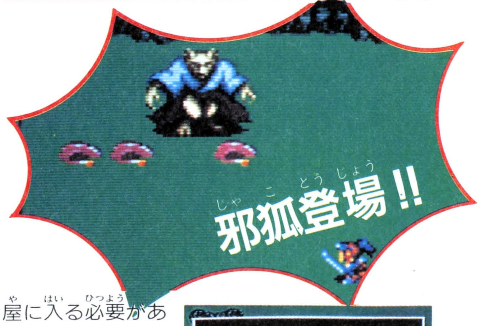


⬆剣の達人のクローン。とても強い。⑦

11 霧の谷 その２

犬士の１人、そうすけが捕らえられている谷。近くには房の村にいた占い師、ふなむしも住んでいる。ところがこのふなむし、実は邪狐というボスキャラが化けている姿なのだ。正体を暴くには、あるアイテムを身につけたまま、ふなむしのいる部屋に入る必要がある。この邪狐に勝つにはレベル８はないと無理なので、そこまでレベルアップしていなければ、洞窟内の魔物を倒して経験値をかせごう。邪狐を倒すと、荘助を助けることができる。彼は谷の村にかけられた呪いを解く方法を知っているので……おっと、今回はここまで！







エンディングまでこれでバッチリ!!

改造町人シュビビンマン



このゲームは、ルート選びが最重要ポイント!! 今回は、ベストルートを大公開し、さらに各面それぞれ、ラクラク攻略法を一挙紹介するぞ!!

メサイヤ(NCS)/発売中/¥5,200

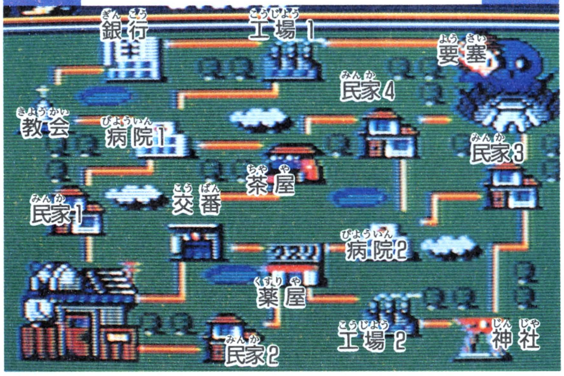
ルート選びが攻略のキメ手!!

最後のボスキャラをラク〜に倒して早くエンディングが見たい! というキミのために最後のステージ、要塞までのベストルートを紹介しよう。

一度も死なないぞ! というテクに自信のあるキミや、もうクリアしたキミは、最短ルートにチャレンジだ。右の図を見てほしい。最短ルートには、Ⓐ交→茶→民4→要塞、Ⓑ民1→病1→工1→要塞の2通りあるね。Ⓑルートの方が、シュビビームは使えないけれど、パワーアップがあるので楽に進める。Ⓐルートは本当の上級者向きかな。一度も死なずに大ボスのところまでたどり着きさえすれば、2日めの夜に大ボスと対決となるわけだから、楽勝だネ(右下の記事を読もう)。 テクにあまり自信のないキミは、下に示したルートを進んで、じっくりとパワーアップしていこう。そうすれば、大ボスを倒せる日が必ず来るぞ!

ある程度ゲームに慣れてきたら、自分なりのルートを考えるのも楽しいね。

敵要塞への道のりを選ぼう!!



おすすめルート

交番	この町をクリアすると、お巡りさんが右の発砲許可証をくれる。これでシュビビームが撃てるようになるぞ。クリア後はすぐユニットAを買っておこう。		ビーム発砲許可
茶屋	クリア後、おばあさんがおまんじゅうをくれる。食べてしまっても、お金さえあればいつでもここで¥800で買えるよ。食べると少しだけライフが増える。		おまんじゅう入手
病院1	看護婦さんがクリア後にライフを回復してくれて、さらにライフゲージの上限を1目盛上げてくれる。その後も博士の半額の¥500で修理してくれるぞ。		ライフゲージ増加
工場1	工場長さんが、からだを倍の強さにしてくれる。マイキャラのボディがピッカピカになるぞ。これでかなり楽に進めるようになるね。		ボディ強化
薬屋	クリア後、右のシュビビタンAをもらえる。ライフがなくなっても、一度だけライフがいっぱいになるぞ。大ボスと対決するときの必需品だ。¥2,000で買える。		シュビビタンA入手
工場2	クリアすると刀のパワーを上げてもらえる。刀が赤く光りだすぞ。これで、灰色の敵キャラはたとえミサイルだって一撃で倒せるようになる。ヤッタ!		刀強化

そして

マザーコンピュータの待つ要塞へ!

ライフゲージについて

ライフゲージとポイントとの間には、ふか〜い関係があるのだ! 2万、4万、8万、14万、32万の各ポイントに達するたびに、ライフゲージが1目盛ずつ増えていき、増えた瞬間にライフが満たんになるのだ! これをうまく利用しない手はないぞ。だけど1度死ぬとポイントは0となり、ポイントで増えたゲージは1目盛ずつ減る。病院で増えた分は減らないけどね。

㊙情報!! 要塞までの日数で、大ボスの強さが変わる!

このゲームは、面クリアorミスすると半日経過するが、この日数と大ボスの強さとの間にも秘密がある。大ボスとの対決が①2日夜まで、②4日朝まで、③5日夜まで、④7日朝まで、⑤18日夜まで、のそれぞれで大ボスの強さが変化し、順にレベルアップするぞ。動きが速くなり、A C も上がり、さらに大ボスの吐くレーザーが壁にあたって反射する回数も①の2回から順に1回ずつ増えて、最高レベル⑤で6回にもなるのだ!

敵キャラチェック！

これがザコキャラのオールスターキャストだ。それぞれのキャラは色によって3ランクに分かれており、強さや倒したときの得点が異なるが、たいして違わない。それぞれのキャラは動きのパターンが一定なので、それさえのみこめば楽勝だ。では簡単に、攻略法を紹介しよう。



ズドンギャアー
頭めがけてミサイルを撃て

ミサイルを1発装備している。このミサイルは、こちらの頭を狙って飛んでくるから、ルートが固定されてから、座ってしまえば頭上を素通りしていくぞ。



コロギャアー
丸まったときは無敵なのだ

最初は悩まされるキャラだ。ビームで倒すのが最も簡単だ。ビームのないときは、敵を足場のスミに追いつめれば、丸まらないから斬り続けて倒せ！



フリャアー
頭めがけて飛んでくるぞ

フリャアーもミサイルと同様に、頭をめがけてくる。フリャアーは斬れば後退するので、待ち構えていて斬りまくれ。緑→黄→赤の順に強くなるぞ。



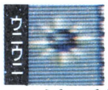
ワキャキャ
安全地帯は、どまん中だ

マイキャラを中心に左右にハイジャンプする。このジャンプの中央にいれば安全。着地したときに倒せ！　できるだけ、1対1で戦うようにしたいね。

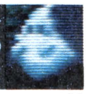


ニャート
正攻法でやっつけよう

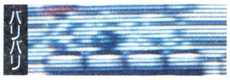
ウロウロするだけで、攻撃もしてこない。こんな敵に攻略のポイントも何もない。正攻法で倒せなければ、キミはタコだ。灰→青→黄の順に強くなる。



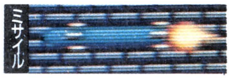
ウニウニ
よけるしかない。激しく動く場合でも、必ずスキがある。そこをたたけ。



こわし
刀で退治できる。現れたら、とりつかれる前にサッサと斬り捨てよう。



バリバリ
バクダンでしか倒せないけど、良いアイテムと高得点を持っている。

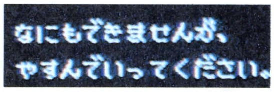


ミサイル
刀をパワーアップしたら灰色ミサイルをたたけ。アイテムも手に入る。

その他の町をクリアすると…

左のページのおすすめルート以外の町をクリアしたときのイベントを紹介しよう。自分なりのルートを考えるときの参考にしてね。キミは十字架派？　それともお守り派かな？

民家



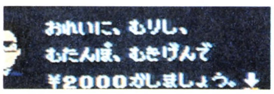
民家は全部で4軒あるが、どこの民家も、クリア直後にライフをいっぱいにしてくれるだけで、特別なアイテムが手に入るとか、パワーアップするとかということはまったくない。お金がないときや、ポイントをかせぎたいときにクリアするといいね。

病院2



病院1をクリアしたときと同じように、やさしい看護婦さんが、ライフを満たんにしてくれ、その上限を1目盛アップしてくれるぞ。どうもすぐに死んでしまう、とボヤいているキミはぜひクリアしておこう。

銀行



クリアすると、まじめそうな銀行マンが利子もとらず、担保もとらず、期限も定めずに¥2,000貸してくれるぞ。ここは、アクション面だけでも全敵キャラを倒せば¥1,340手に入る。これは、14の町の中で最高だ。お金に困ったら立ち寄ろうね。

教会

クリア後の神父さんの質問に対する君の答え方次第で十字架が手に入る。これで、シュビビームを撃てるようになるまでの時間が、かなり短くなる。刀で戦うのが苦手なキミにはとっても便利なアイテムだ。



➡これが、神父さんのくれるアイテム、十字架だ。

神社

ここでは、シュビビームのパワーをアップさせてくれるお守りを手に入れることができる。しかし、いくら神父さんや神主さんにおせじを言っても、お守りと十字架は同時には持てないのだ。選ぶのは君だ。



➡こちらはお守り。神主さんからもらえるのだ。

アイテムを有効に使おう

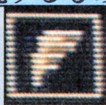
敵を倒すと出現するもの

無敵の星



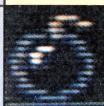
言わずと知れた無敵の星だ。各町には、あっても1つぐらいしかない。貴重だから、有効に使おう。

ウィング



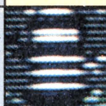
最後の要塞のエリアにしかない。ゆっくり落ちると攻撃も受けやすい。取らない方がいいかも。

バクダン



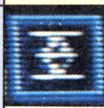
これは、最も使えるアイテムだ。出現場所を覚えてしまえば、安心して進めるようになるね。

バッテリー大



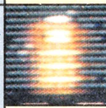
ライフが満たんになる。取るなと言われても取っちゃうよね。病院2の面では、2つも出るぞ。

スプリング



ハイジャンプアイテム。ウニウニを飛び越すための必需品だ。必要ポイントには用意されている。

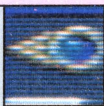
バッテリー小



けっこうよく出てくるアイテムだ。灰色ミサイルがよく持っている。見逃さずに取っておこう。

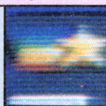
博士から買うもの

ユニットA



シュビビームのパワーアップユニット。¥300で博士から買う。これを買わないとBが買えない。

ユニットB



ユニットAの強力版だ。¥800で博士から買える。お金のあるときに早めに買ってしまおう。

これぞ全14の町＋要塞 完ペキ攻略ガイド!!

交番



➡こいつがこの町のボスだ。ミサイルを飛び越して、2回たたけば死ぬぞ。

ゲームを始めて、まずここに入る人が一番多いかもしれないね。面に入るとニャートが出現。次にフリャアーが続く。つまり、本当の腕ならしの面なのだ。敵を倒しても、お金しか手に入らない。クリアすれば、¥900近くになっているはず。早めにユニットAを買っておこうね。

病院1

ミサイル対策を身につけるまで、ここでけっこうつらい思いをするかもしれない。慣れるまでは、ビームを撃ちながら進んでいこう。面ボスは、ワキャキャをよけながら、ビームで倒してしまおう。

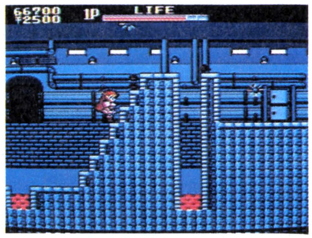


⬅ズドンギャアーがやたらいるのだ。ビームを撃ちながら進み、ズドンギャアーがミサイルを放つ前に倒せ。

工場1

このエリアは、ウニウニはたくさんいるし、強制的に移動させられてしまう床ありで、最初はとまどう。後半にフリャアーが出すバッテリー大は必ず取ろう。最後の青ニャートは、落ちるリフトに乗る前に撃て。

➡階段をはうウニウニ。ウニウニが一番上に止まったとき、写真の場所からジャンプして進めばOKだ。



ドーンと最終目的地、要塞の全マップを大公開!!

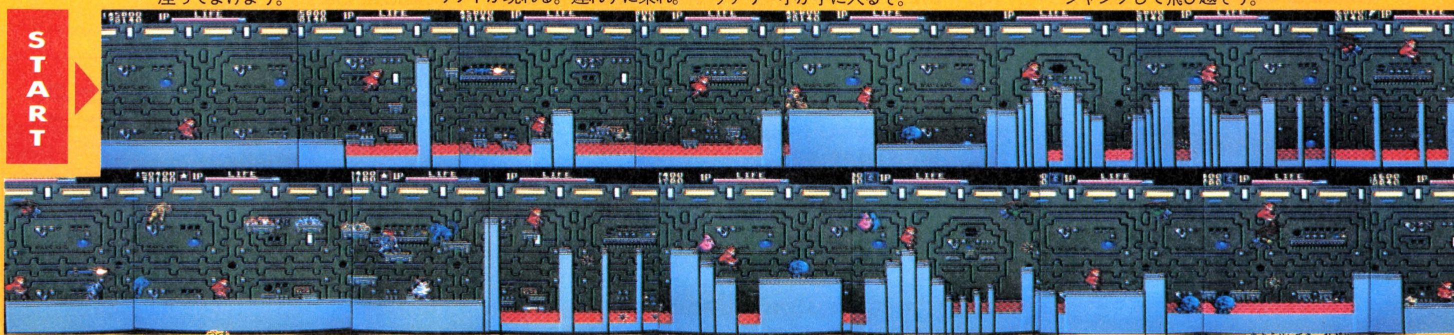
⬇いきなり、黄ミサイルが2発飛んでくる。タイミングをみて、座ってよけよう。

⬇このリフトに乗ると、左右左右と順に上に向かう、見えないリフトが現れる。遅れずに乗れ。

⬇ここにいる青コロギャアーはシュビビームでしとめよう。バッテリー小が手に入るぞ。

⬇こういうウニウニは、ゆっくり落ちてきたときがチャンスだ。ジャンプして飛び越そう。

START



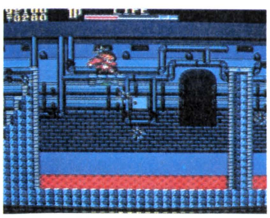
⬆ズドンギャアーが続くけど、先頭の灰色ズドンギャアーから無敵の星を取って進めば楽だ。

⬆こんなところにもごわしが。とりつかれる前に、刀でスッパリ斬ってしまえ。

⬆この床には、強制的に左に連れていかれるポイントがある。ウニウニにかまれるなよ。

工場2

ルートは短いし、敵キャラは少ない。そのかわり、面ボスがいやらしい。ワキャキャを引きつれてミサイルを撃ってくる。早いとこビームを撃ってしまうか、ワキャキャを無視してシュビビタンAだのみの力押しでいくかだ。クリアしても、お金がまったく入らないのは、この面だけだぞ。

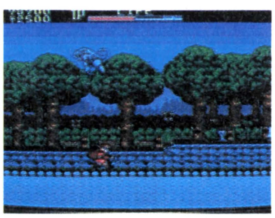


⬅このリフトに乗ったら、おとなしく座っていよう。右の柱の左横まで連れていってくれるのだ。

薬屋

ワキャキャも多いし、ウニウニもけっこういる。ここのウニウニは黄ニャートを倒して出るスプリングを必ず取って、ハイジャンプで飛び越えるのだ。少し走り込んでジャンプすると、うまくいくぞ。この面の中ほどで、黄ワキャキャを倒して出るバッテリー大は、必ず取っておこうね。

➡ワキャキャは、写真のように、ヤツのジャンプの間隔をつかんでしまえば、全然怖くないのだ。



銀行

コロギャアーがたくさん出現する。ここではバクダンが3つ取れるが、あまり役立たない。面ボスは、しっぽを狙えば大丈夫。

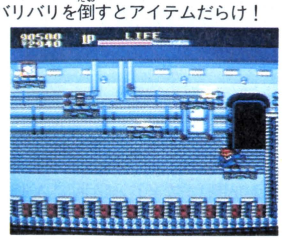


⬅このボスは、ジグザグに上下しながら右へ左へ飛びまわる。吐き出される火にだけ気をつけていれば、頭をかまれることはないから大丈夫。

病院2

◀面の最後のザコを倒すとバクダンが手に入る。それを使ってバリバリを倒すとアイテムだらけ！

出現したり消えたりするリフトは、よく見てタイミングを計れば怖くない。最初のフリャアーからバッテリー大が出るぞ。ライフの少ないとき入るとお得。



民家1

ルートも短いし、ボスも弱い。バッテリー大が楽に取れるから、修理してもらいたいけどお金のないときに、ここに寄ればお得だぞ。



⬅この面ボスも弱っちいぞ。ミサイルを撃ってこないんだ。ワキャキャのジャンプをかいくぐり、安全地帯からビームを撃て。1発で倒せてしまう。

民家2

フリャアーを倒してバクダンを取るの繰り返しで、いつの間にか面が終わってしまうはず。



⬆こいつが面ボス。ワキャキャは無視してボスを連打だ。

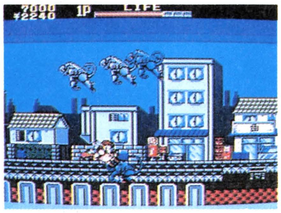
⬇ここに出てくるフリャアーは、バクダンを持っている。リズミカルにスイスイと進んでしまおう。



民家3

◆中ほどで、ワキャキャが4匹出てくる。こうならないように、少しずつ進んで1匹ずつ倒そうね。

ここは、敵がたくさんいるので、ポイントが27000点ほどかせげるのだ。お金も貯まるよ。ボスは最初は見えないが、ダメージを与えれば見える。現れる場所が決まっているから狙いをつけて撃て。



民家4

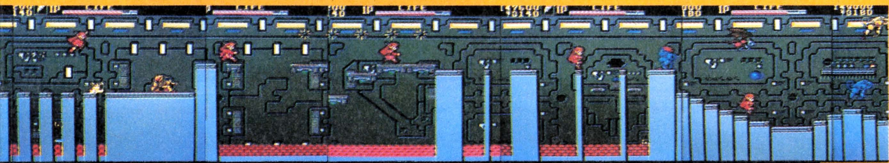
⬅このボスも、ジグザグに飛びまわる。頭をかじられそうになったら、座ってよけよう。



最初から2つめの灰色ミサイルから、無敵の星が出るよ。この面はアイテムが多いぞ。敵キャラの数は、それほど多くないので、お金はあまり貯まらない。ボスもあまり強くないよ。

⬇ここのリフト地帯では、ジャンプは禁物。まずおとなしく乗り、となりのリフトと高さが同じになったときをみはからい、乗り移っていこう。

⬇ワキャキャ出現地帯。急いで走り抜けようとすると、ヤツがペアで襲いかかってくる。ここはゆっくり進めば、ヤツは1匹ずつしか出てこないんだ。



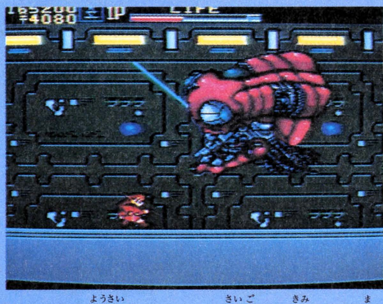


さあボスと対決だ!!

⬆この辺のフリャアーを倒すとスプリングが出る。これで、ウニウニなんか、ひとっ飛びだ。

⬆この辺の敵から、バッテリー小が2つ手に入る。マザーコンピュータの前で、これは貴重だ。

これが最後の敵 マザーコンピュータだ!!



⬆こいつが要塞のステージの最後で、君たちを待っているマザーコンピュータだ。顔の前面からレーザーを吐き出しながら、画面狭しと動きまわる。

2日の夜のバトルなら楽勝だ。後ろにまわってたたくの繰り返しで倒せる。4日の朝まではノーアイテムでいける。それ以上は、シュビビタンAを持って力押し。

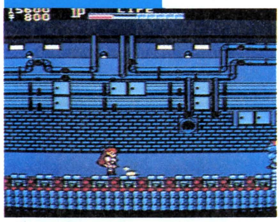
そしてふたたび平和が…



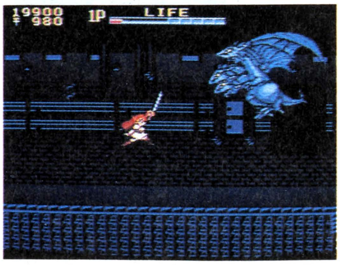
⬅マザーコンピュータを倒すと、平和なエンディングが訪れるのであった。

茶屋

最初、青ミサイルが4発飛んでくる。座ってよけるのだ。高速リフトには気をつけよう。



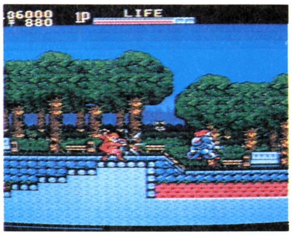
⬅この点々リフトの、左から2、5、7、9番めに乗ると、池に落ちてしまうのだ。



⬅エリアのボス、キドラだ。写真の位置で静止しているとき、3連続ジャンプ&アタックでやっつけてしまおう!

神社

面の最後でビックリするぞ。足場がないのだ。あわてて池に入らずに、リフトが来るのを待て。



⬇このボスは、キドラの中では、最も低空を飛ぶのだ。写真の位置でよけてから、後ろにまわって、しっぽを何度もヒットしよう。

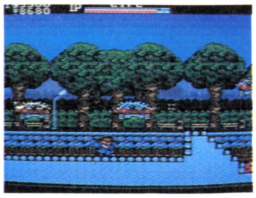
⬆このニャートは浮いているのではない。見えないリフトに乗っているのだ。このリフトに乗ればわざわざ池でダメージを受けることもないぞ。



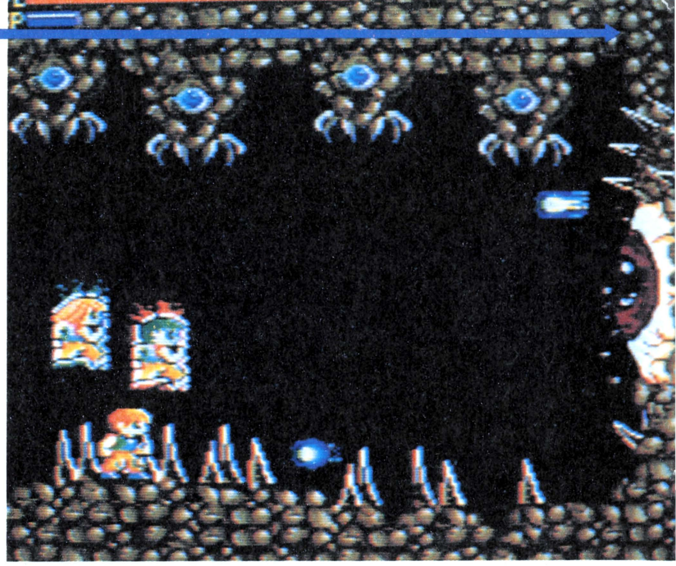
教会

ここのボスを倒すためには最初のうちに、シュビビタンAを買ったほうがいいだろう。

➡とにかく、バリバリとリフトの多い面だ。リフトの動きをよく見て、タイミングよく下を走り抜けよう。少しやっかいだね。



エナジー



アクションRPG電撃攻略法!!

このゲームは、マップ内でのアイテム集めとナゾ解きがメインだ。そこで今回は、全体マップを分割し、マップ別に細かくすべてのアイテムとナゾ解きを大公開するぞ!!

NCS(メサイヤ)／4月15日予定／¥5,200

ネオ東京に再び平和を取り戻せ!!

近未来のネオ東京。突然の大地震で街は壊滅した。一夜明けて、地面の裂け目から多数の妖魔獣が出現、そしてその中の1匹がこうわめいた。「われらは目覚めた。地上を汚すウジ虫どもよ！ 今よりこの地は、われらが支配する!!」

そうはさせじと正義の味方、超能力者集団"討魔隊"から、コウイチ、モモコ、メガネの3人が出撃!! しかし、3人からの連絡は途絶えてしまう…。

そこでキミは最高のESP戦士となり、仲間を助け、妖魔獣の帝王・ヘブロンを倒すのだ!!



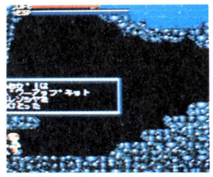
⬅妖魔獣の出現を知り、勇んで出動した討魔隊だったが……。

アイテムでパワーアップ！

マップ中のいたるところにパワーアップアイテムがある。きちんと取っていかないと後がきつくなるぞ!! アイテム画面で選択するだけで、装備はOKだ！



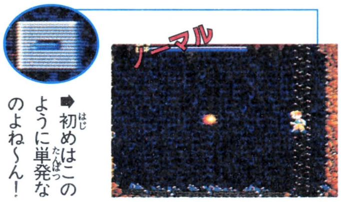
⬆この青い箱が、"アイテムボックス"なのだ。



⬆仲間を助けるともらえるアイテムもある。

連射アイテム

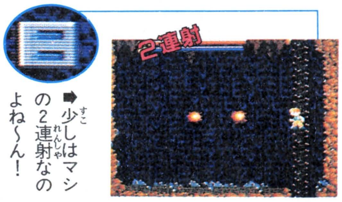
エナジーボールは、最初は連射が効かないんだ。でも、このアイテムを取れば、最高4連射までできるようになるぞ！



➡初めはこのように単発なのよね～ん！



➡おおっ！これがウワサの4連射!!



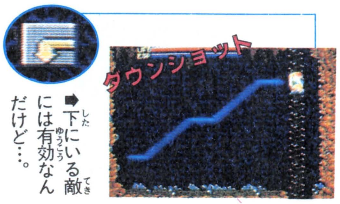
➡少しはマシの2連射なのよね～ん！

弾道アイテム

敵は上から下から攻めてくる。だから上にも下にも攻撃したくなるのが人情というもの。このアイテムを取ればOKだぜ～い!!



➡最初はこのノーマルショットしかない。



➡下にいる敵には有効なんだけど…。



➡そそり立つエナジーボールだ！

弾力アイテム

このゲームは、硬い敵がやたらと多い。そんなとき、この弾力アイテムでパワーアップすれば、安心！ 安心！ というものさっ!!



➡威力がないので、連射でカバーだ。



➡パワーアップしたエナジーボール。



➡最強のエナジーボールだぞい！

ポーション

弾を撃つとESPは減り、敵にやられるとLIFEが減る。そんなとき、これさえ飲めば全快だっ！ 出現ポイントをチェックせよ！

元気の素



⬅LIFEが回復するのでーす。

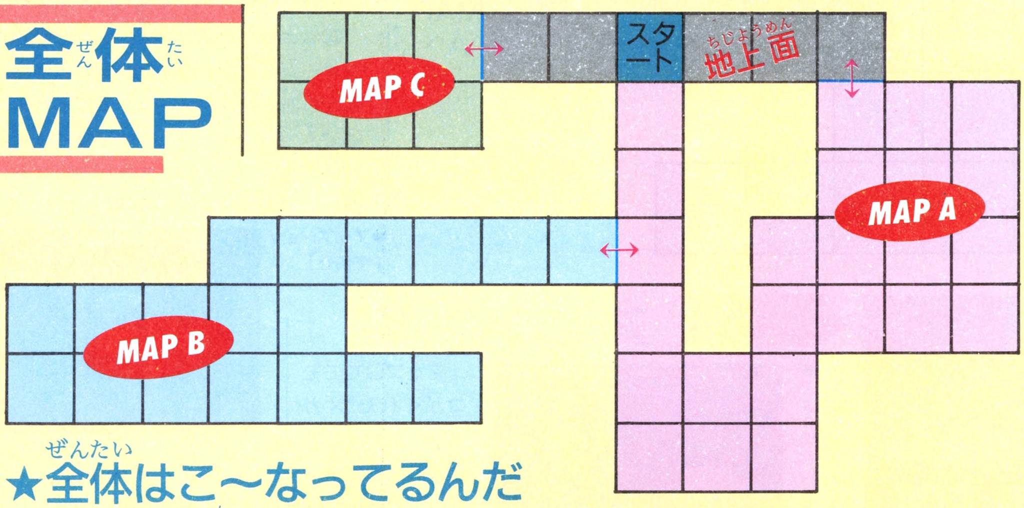
気合の素



⬅ESPが回復じゃ～！

完全マップ&攻略ポイント大公開!!

全体MAP



★全体はこ〜なってるんだ

攻略ルート

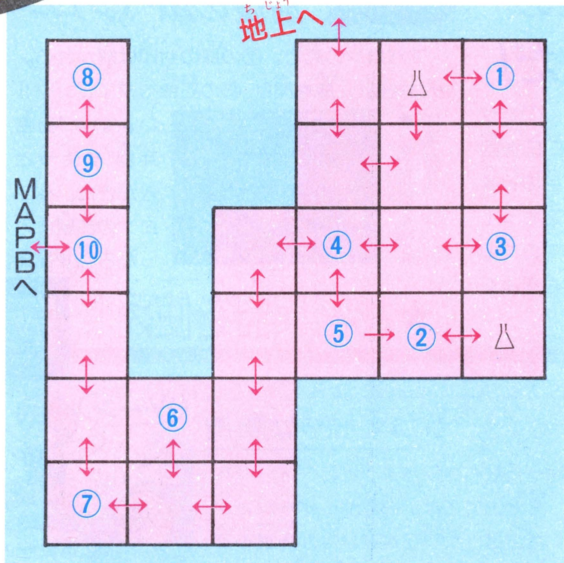
・ルート1
㊞→Ⓐ→Ⓑ→Ⓐ→㊞
・ルート2
㊞→Ⓒ→㊞
・ルート3
㊞→Ⓐ→Ⓑ→Ⓐ→㊞
・ルート4
㊞→Ⓒ

左が全体マップだ。ゲームはこのマップ中を走り回る展開になっている。そこで全体を4つに分けて、通る順番を示したのが上のルートだ。ルート1から順序よく攻略していってほしい。

マップ別攻略法!

アイテムの位置、ナゾ解きポイントを、これでしっかりマスターせよ!

MAP A コウイチを救出し、さらにメガネも……



入手アイテム



敵全滅で扉が開くぞ

マップ内に右のような扉がある部屋がある。この扉を開けない限り、先へは進めないんだ。開け方はいとも簡単、その画面内の敵をぜ〜んぶやっつければよいのだ!!



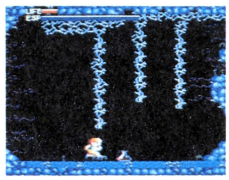
⬆実はコレ、扉なんです。



⬆顔が彫られた立派な扉。

ポーションは確実に取れ!

"元気の素""気合の素"といったポーションは、出現ポイントが決まっているんだ。マップ内にあるビンのマークがそれ。敵を全滅させ、ひと息ついていると出てくるぞ!!



⬆おーっ! この赤いビンは"元気の素"だーっ!

ルート1 仲間を助けてアイテムを!

マップ上の番号は、アイテムの出現ポイント・ナゾ解きポイント。アイテムは左のアイテム欄を参照のこと。さあナゾ解きだ!! まず、②で海ジュッ子を助けて"ソロモンの笛"を入手せよ。それを③で使えば地下水脈を渡れるぞ。そして④では渦巻へ飛び込んで下へ。⑧で"アンモニア水"をもらい、⑩の門番の前で使え!!

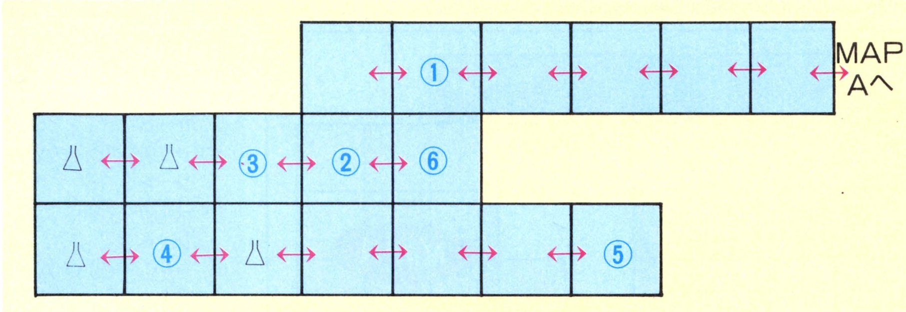


⬅この位置で、顔面に向けて連射だ!!



➡頭バクハツ野郎の爆風に乗って上へ上へと行こう!

MAP B
“悪のペンダント”を取れ!!



ルート1 オオピヨピヨとの対決！

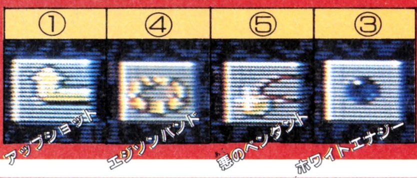
②はとっとと通過せよ。いるだけでダメージを受ける部屋だ。同じように④から右も熱でダメージを受けるため、④で入手する“エジソンバンド”はすぐ使え!! そして⑤でオオピヨピヨを倒し、“悪のペンダント”を取ろう!!



➡アップショットで倒せ！

入手アイテム

③のホワイトエナジーはガブロンを倒してからでないと取れない。しばらくレッドエナジーでガマンだ!!



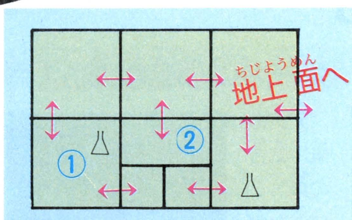
ルート3 アバロン登場！



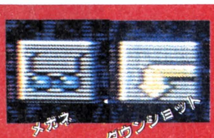
➡ESP切れに注意してホワイトエナジーをブチかませ！

マップCでモモコがくれた“メガネ”を③にいる老仙人に見せろ！ そして②で“メガネ”を使い、アバロンの分身を倒せ！ すると扉が開くので、⑥の石像に突っ込もう！ LIFEは満タンにしておかないと、これはかなりキツイぞ!!

MAP C
2大ボスの巣窟だ! 心してかかれ!!

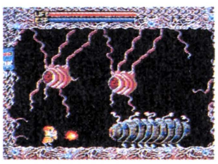


入手アイテム



ルート2 ガブロンとの対決だ！

マップCの入口で“悪のペンダント”を使えば、うるさいジイさんは消えてくれるぞ!! ①でザコキャラを片づけ、“元気の素”でLIFEを回復し、緑色の石像へと突っ込もう！ そこがガブロンの巣だ。動きをよく見て倒せ!!



➡動きを見切って、この位置で上下せよ。

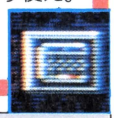
ルート4 最後の敵ヘブロン

アバロンの死で、①の扉の封印は解かれる。ザコを倒し、扉を開け、②の石像へダイビング!! いよいよ“秘密兵器”を使うときがきた。ヘブロンの部屋に入ったら必ず使え。



➡“秘密兵器”を使えば楽勝!?

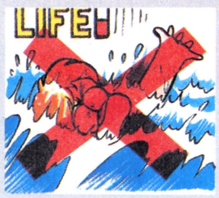
★秘密兵器を使え!!



攻略チェック

コンティニューなし

地下水脈に落ちたり、LIFEが0になると主人公は死んでしまう。と、ここまではよい。が、何とコンティニューができないではないか。絶対に死なないことが最重要事項だ!!



ザコキャラは無視

ザコキャラをヘタにかまうと、ダメージをくらう。扉が出てこない部屋や、ポーションが出ない部屋は、ヤツらを避けながら進んでしまった方が「ナイスですねー！」なのだ!!



LIFEはいつも十分に！

死なないためにはLIFEが減らなきゃいいわけで、LIFE回復の“元気の素”は必需品。出現ポイントが決まっているから、絶対に覚えておこう！「転ばぬ先の杖」だ。



エナジー切れに注意！

弾を撃つとESPが減る。なくなると弾が出ない。ジーッとしてれば回復するけど、ホワイトエナジーを使ってるとガンガン減る。うまく回復しながら戦おう！

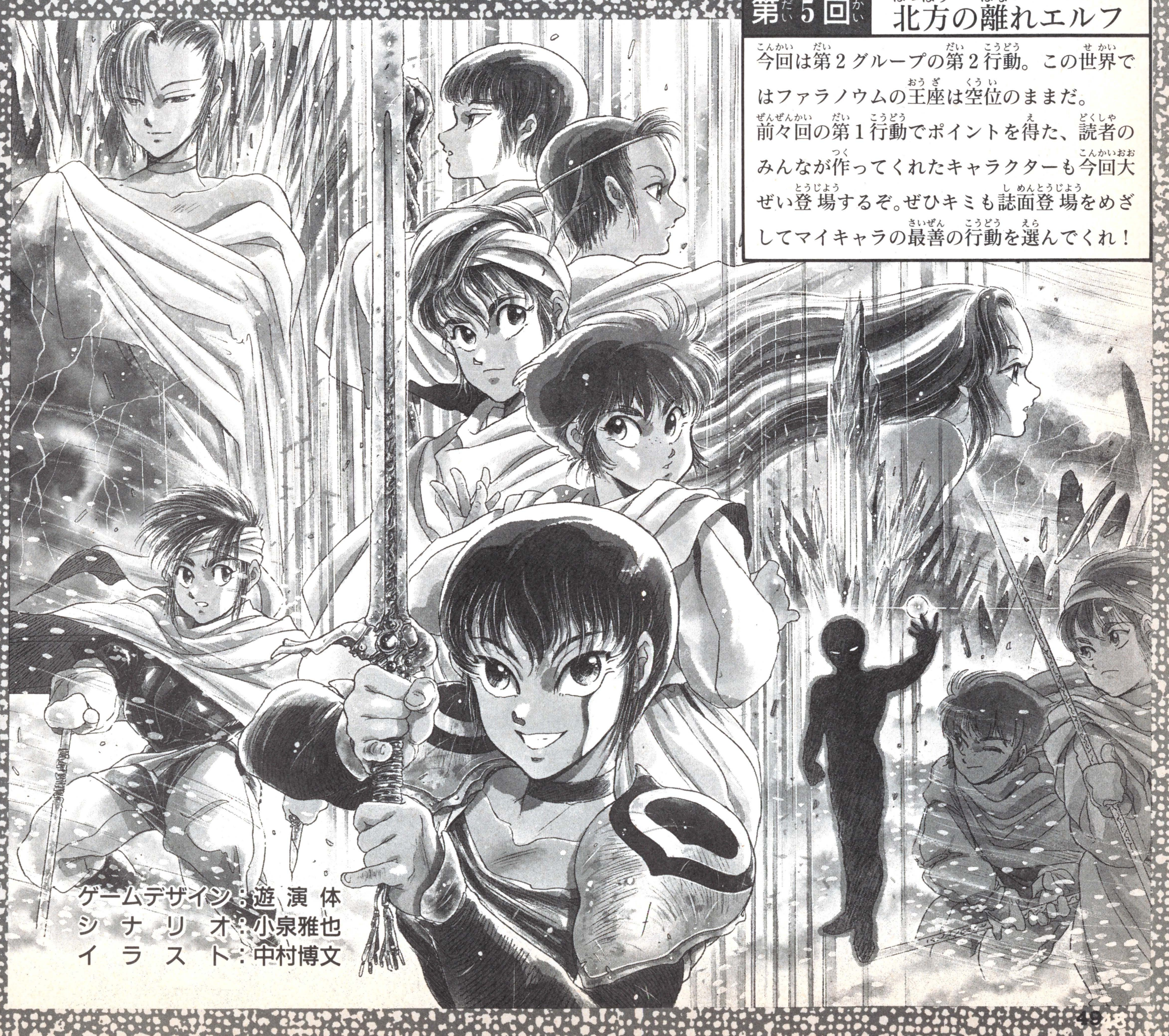


キミも左のハガキを使って参加しよう！

The Lord of The Crystal
水晶の王者

第5回　北方の離れエルフ

今回は第2グループの第2行動。この世界ではファラノウムの王座は空位のままだ。前々回の第1行動でポイントを得た、読者のみんなが作ってくれたキャラクターも今回大ぜい登場するぞ。ぜひキミも誌面登場をめざしてマイキャラの最善の行動を選んでくれ！



ゲームデザイン：遊演体
シナリオ：小泉雅也
イラスト：中村博文

第5回

北方の離れエルフ

果てることなき悲しみの地に 草原のエルフが訪れる—— そして、ひとつの伝説を降ろした



ゼラじいさんはホッと息をついて、子どもたちを見回した。1人残らず話の続きを待って、ゼラじいさんを見つめている。

「さてじゃ、また話を、ユルセルーム最古の王国ファライゾンの王座に誰もついていないほうの世界に話をもどそうの。つまり、こちらの世界には少年王はいないわけじゃな。

しかし、実はガザル・ディオールはこちらの世界にも存在するんじゃ。ファライゾンの王になってはおらんが、デュールの計略で北方の離れエルフの女王リメラレノンを母として生まれているんじゃ」

「離れエルフって、なに？」

「うむ、ユルセルーム全土を巻き込んだ＜大戦＞の際に、白の神イーヴォの加護のもとに生きながら、黒の神デュールの側について戦った妖精族のことじゃ。＜大戦＞後、デュール派の勢力はデュラの地に撤退してしまい、いわば裏切り者となった妖精たちは、帰るべき土地を失った。ほとんどの妖精族が森に生きるのに反して、離れエルフは、草も生えない、けっして春の訪れることのない永遠の悲しみの土地に生きなければならなくなったんじゃ」

5章 1 マール・マクマール、北へ

ユルセルーム世界もイーヴォ暦1889年という新しい年を迎えようとしている。ユルセルームでは新年の訪れは本格的な春の到来でもある。「王の道」には道行く人の姿が増えたけれども、心なしか例年よりも活気がないように見えた。ファライゾンの王座が空位であるためか、それとも少年盗賊マール・マクマールが言うようにユルセルームに分裂の危機が迫っているためなのか。

少しばかり妙な2人連れが「王の道」を歩いている。1人はいかにも商人といった服装をした若い女、もう1人は整った顔だちが年齢をあいまいにした長身、金髪の男である。若い女がさかんに話しかけるのを男はおだやかで落ち着ききった態度で聞いている。男は明らかに妖精と見える。

「サースト、どう思う？　マールったらロードンの街から何度もわたしたちの前に姿を現しては忙しそうに消えていくの。今度はラムザスの街で、次は北の果てだなんて」

、もう何度となく繰り返した同じ質問をキャロル・バーンが口にした。よほどサースト・ガラの答えが納得できないらしい。とはいえ、しょせん商人と魔法使いではものごとの見方が違うのだからムリもない。

「彼には、彼なりの、考えが、ある。そして、盗賊だ。われわれと、歩く、速さが、違う」

サーストはゆっくりと切れぎれではあったが、ひと月たらずで共通語をかなり話せるようになっていた。

「歩く速さが違うだって！　それであちこちうろうろするわけ!?」

サーストはやさしく深い笑顔をキャロルに向けて「彼は、考え、歩く」と答えた。

「遅かったね！」

突然元気のよい声が2人にあびせかけられた。今までまったく気がつかなかったのに、いつのまにか、噂の少年盗賊マール・マクマールが目の前に立っていた。

「なによ、突然現れて！」

「おじゃま、だった、かな」

マールはきょとんとして言った。

「そんな……」キャロルは答えに窮した。

「それよりキャロル、きみに頼みがあるんだ。これから北へ向かうのに必要なものを調達してほしいんだけど」

「北ってどのへんまで？」

「シリ山脈」

マールはなにくわぬ顔で答えたのだが、キャロルはもちろん、サーストまでも驚きの表情をあらわにした。

「なに言ってんのよ！　シリっていったら、永遠の雪と氷に閉ざされた世界よ。盗賊なんだから、自分でなんとかすれば」

「いつもいつも盗んでるわけにもいかないよ。お金ならあるんだ」

マールは袋にいっぱいの銀貨を差し出した。

「こんなお金、どうしたの!?」

マールはにやりと笑って、「だから、盗賊だって」

それからサーストのほうを見た。

「北までつきあってくれますよね」

マールよりも頭1つ分高い妖精は黙ってうなずいた。

「わたしはどうなるのよぉ！」

すかさずキャロルが叫んだ。

「だっから、商人の腕を発揮して必要なものを調達してって頼んでんじゃないか」

「了解！」とキャロルはうれしそうに言い、かけていった。

5章 2

草原の出会い

草原にも道がある。「王の道」のように立派に整備されたものではないけれども、放牧によって生活の糧を得る草原の民が何百年にもわたって通い続け、踏みかためられてできた草原の道である。

マールたち3人が妖精のバブ・スユーナと合流したのは、ラムザスの街を出て3日め。4日めにはミーア・デ・マクマレナンと出会い、5日めにはリーマと名乗る人間族の戦士が合流した。7日めの晩にフェザーン・レイロスが夜営に姿を見せ、ついに7人の集団となった。ロードンの街でマールが流したユルセルーム危機の報を聞いて、かなりの人数の心ある者たちが行動を開始したのだろう。

「デュロン山脈の北ではひさしぶりに本格的な鬼族との衝突があったらしい。ただニムロス率いる皇軍の守りも堅固だし、ドワーフだけでなく人間の戦士も援護にかけつけたから、当分あのあたりは大丈夫だろうね」

マールが相変わらずの情報通なところを見せて、たき火をかこむみんなに告げた。

フェザーン・レイロスが、「ギムロ・ドンレスは自分の目的を果たすということで、ユルセルームの危機に対しては何もしないつもりらしい」と妖精語で告げた。キャロルたちのためにサーストが共通語に訳した。

「それはしかたないんだ。ドンレスにはイーヴォに与えられた使命があって、それをやりとげなくちゃならない」とマールが弁護する。

キャロルが「マール、唯一のはずのユルセルームが分裂しかかっているもう1つの世界のファライゾンって、どんな王がいるの」

「あっちの世界でもこっちでもライリオン王は突然王座から退かされてしまった。執政にも健康にも支障がなかった。それに、ほかにファライゾン王にふさわしい者もいないのに。こちらでは空位、あちらでは素性もあやしいガザル・ディオールと名乗る少年王が即位している。あまりにも異例で、あまりにも奇妙な事態なんだ。ユルセルームが狂いだしたなによりの証拠じゃないかな。ガザルは人間と妖精のあいだの子で、明らかにデュールの計略で誕生したものなんだ。母親はシリ山脈の氷宮に住む離れエルフの女王リメラレノン……これから会いに行こうとしている人だ」

サーストが共通語でたずねた。「その、氷宮に、ガザル・ディオールが、いるのか？」

「きっと」とマールは答えた。

やわらかな風が7人のあいだを吹き抜ける。春が近いことを感じさせる緑の香りをはこんでいた。もう一度、緑のやわらかな風が訪れたとき、草原のエルフ乙女が姿を現した。いつものようにかたわらには純白のユニコーンがつき従っている。

マール・マクマールが素早い身のこなしで立ち上がる。「レミリナファレン、来てくれると思ってました」

「わたしになにか」

「北へ行き、離れエルフの女王リメラレノンに会ってほしいのです」

「リメラレノンに……」

草原のエルフは美しい眉にかすかな憂いの表情をうつした。

「離れエルフの悲しみがデュールの付け入るすきを生み、1つの歪みが生まれました」

「それは知っています」

草原のエルフ乙女レミリナファレンは悲しげに目を伏せた。「わたしは草原を離れられない宿命を負っています」

「でもそれは、あなた自身があなたに課した宿命です」

マールははたち前の少年とは思えないほどの深みのある表情をつくった。およそどのような者であれ、心を動かされない者はないほどの表情だ。

「わかりました。黒のデュールがリメラレノンの悲しみに付けこむ最大の理由を与えたのがわたしです。わたしには責任があります」

「ありがとう」

マールがいつものいかにも少年らしい明るい笑顔で礼を言った。

5章 3

草原の奇跡

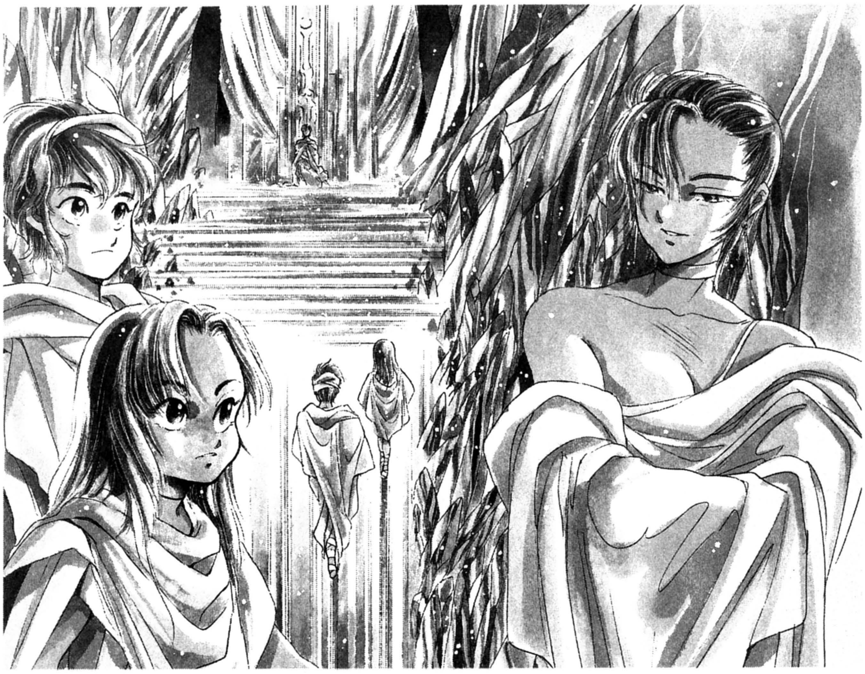
「あれは！　あれは謎の陽炎！」

ミーアが興奮した様子で立ち上がった。マールは弾かれたように振り返って、素早くランプを取り上げた。

「朝までにはもどるから。ぜったいに陽炎には入らないで」と言いながら、ランプに火をいれた。そしてことばとは裏腹に陽炎に向かって小走りに姿を消してしまった。

翌朝なにごともなかったかのような顔をしてもどったマールは、これまたなんでもない





かのように、自分だけが陽炎を通って分裂しかかっているもう１つの世界に行くことができるのだと言った。まあ、そうでもなければマールがなぜ危機を訴えはじめたか理解できないわけで、とりあえずその場の了解は成立した。キャロルにとってはマールの謎がますます深まるばかりだったが。

「わたしたちは怪雲の謎を追って、旧エンダルノウム付近を突破して東に向かいます」

そう言ってミーアはフェザーンとともに、マールたちと別れて東をめざした。

「わたしたちも先を急ぎましょう。草原に結びつけられたわたしの力は草原にしかおよびませんが」

レミリナファレンがそう言うやいなや、周囲の風景が溶けだすようににじんで、次の瞬間にはまるで違う風景のなかに立っていた。風は肌寒く、草原はかなり荒れてリラーの荒地が迫っていることを感じさせた。

旅程の半分を一気に稼いだとはいえ、ここまで北に来ると夜の冷え込みはきびしく、道のりはたやすくなかった。時には荒地を徘徊する狼に夜営を襲われたりもしたが、戦士リーマが頼りになった。

リラーの荒地を抜けると、ラムザスとは違った印象のある草原地帯に出る。草原は草原なのだが、緑も淡いような感じがあり、荒涼とした印象に満ちていた。純白のユニコーンは草原に残されていた。

そして、いよいよ永遠の冬が続く領域に足を踏み入れるころには、キャロル・バーンが調達した防寒装備が威力を発揮した。踏みしめる大地は雪に凍りついている。まもなく春を迎えるユルセルームだが、溶けだす気配のまったくない白い世界が視界いっぱいにひろがっている。

シリ山脈を望むところまでたどり着いた。あの麓に、なかば雪に埋まり込んだ氷宮があるのだという。寒さのなか、一同は立ち止まった。

5章 4 リメラレノンの氷宮

「寿命あるものは氷宮に入ることができません。氷宮には果てることのない悲しみがこだましています。寿命を超える悲しみに定命のものは耐えることはできないのです」

レミリナファレンはサーストのほうを振り返った。サーストが黙ってうなずく。

「お願いします」マールも神妙な様子で言った。キャロルはそういうやりとりのわきで、この寒いなかで待たされるの、とわいていた。

氷宮は完璧に氷でできていた。内部に照明はなかったけれども、氷の壁を通り抜けてくる虹色の光に満たされて明るい。人影はまったくない。しかしかなりのエルフが永遠の悲しみとともに氷宮に生きているのがわかった。悲しみは氷の壁で反射し、廊下でこだまし、増幅され、けっして果てることのない悲しみが氷宮に満ちていた。

レミリナファレンは氷宮の中を熟知しているかのように迷うことなく奥へ進んだ。サーストは黙って従っている。やがて氷宮の最奥と思われる部屋にたどりついた。周囲に氷の壁があるには違いないのだが、虹色のちらつく光に天井も床も一面におおわれ、はっきりとした部屋の大きさを感じさせない。そして正面、数段高いところにリメラレノンがいた。氷の玉座につく、その姿、全身から悲しみが発せられている。

「レミリナファレン、ひさしぶりですね」

「姉の形見、ラオラレナンの涙を届けて以来です。そのラオラレナンの涙が……デュールの計略に利用されてしまうとは」

「そのようですね。あれはデュールの計略だった。わが息子はデュールの意思で生まれた」

「彼はどこです」

リメラレノンはうなだれて首を振った。

「ここにはいません」

「では、ラオラレナンの涙も」

リメラノンはうなずく。

「どこへ」

離れエルフの女王は悲しげなしぐさで、また首を振った。そして、「息子はもうもどらないでしょう。待つ……これ以上の悲しさは、いりません」

「幼い日、姉とともによく森で遊びましたね」

「あなたはわたしの最後の友人です」

「お元気で」

「あなたも」

女王リメラレノンの前をさがった。

「早くこのことをマールに知らせなければ。彼にガザルのゆくえを」

「ラオラレナンの涙の水晶はガザルとともに」

合言葉をつぶやくようにサーストが言った。レミリナファレンがうなずいた。

２人の妖精が待ちわびるマールたちのもとにもどったときだった。氷宮のほうですさまじい雪煙があがった。雪煙が晴れたとき、氷宮の姿は完全に雪の下に消えていた。

「悲しみの氷宮が太陽のもとに姿を現すことはもうないでしょう。離れエルフたちは永遠のかなたに去ったのです」

もはや見ることのできない氷宮のほうを見つめて、レミリナファレンが言った。

「マール、ガザルは、いなかった」

サーストが共通語で言った。

「そうか。急いでもどらないと」

マールの視線も今はない氷宮を求めていた。

〈5章おわり〉

今月の行動

行動の選択肢

①ラムザス草原の陽炎に入って、もうひとつのユルセルームに行こうとする。
②ユルセルーム大陸を横断した巨大な蛇に見える怪雲についての調査を続ける。
③草原のエルフ、レミリナファレンに会ってラオラレナンの涙について聞く。
④永遠に雪と氷の下に消えたリメラレノン女王の氷 宮を調べに行く。
⑤ガザルの消 息を知るために、ユルセルーム陸路の要 衝、ラムザスの街で調査する。
⑥ガザルの消 息を調べるために、ユルセルームの噂の集 積地ナーハンの街に行く。
⑦ガザルの消 息を調べるために、妖精の王国エルダの大森林に分け入る。
⑧ガザルの消 息を調べるために、黒のデュールの本拠である魔国デュラに潜 入。
⑨ガザルの消 息を調べるために、古都ファラノウムを訪れる。

今回、行動できるのは、〈ファライゾンの王座に誰もついていない世界〉を舞台とした第２グループのほうじゃ。これから説明するのはその第２行動じゃな。

さて、シリ山 脈の氷 宮が完全に雪の下に埋もれてしまうのを目撃した少 年盗賊マール・マクマールは、離れエルフの女王リメラレノンの息子ガザルの消 息を追うために急いで南にとってかえしたんじゃ。行きはいっしょだったキャロルやサースト、レミリナファレンと別れて驚異的な速さでラムザスまでたどり着いた。シリを発ってからわずかに１週 間だったと伝えられておる。

先々月の第１行動を終えたキャラクターたちはほとんどラムザスの街に流れてきおった。まあ、ラムザスはユルセルーム世界の陸路の要じゃから当然とも言えるじゃろう。うむ、マール・マクマールの噂からユルセルームを救う行動をはじめた者たちは、もちろん、マールの姿を見ればあれやこれやと声をかけるに違いないの。それにまだ冒険には乗り出していなくとも、そうした話をそばで聞いて心動かされる者もおるはずじゃ。

マールは何よりも、魔法の水 晶〝ラオラレナンの涙〟を持っていると思われる、離れエルフの女王リメラレノンの息子ガザルの消息を知ろうとしておった。そんなわけで、今回の選択肢は見てのとおり、ガザルの消 息を調べるというのが中 心になっておる。

おぬしらのキャラクターがとれる行動はぜんぶで10種類じゃ。上の１番から９番までと、特になにもしない（０番の行動）じゃな。そのなかから３つを選ぶことができるわけじゃ。

３つを選ぶには、それなりの判断が必要になる。たとえば８番と９番を選ぶとなると、魔国デュラがユルセルーム大陸北西の端、古都ファラノウムが大陸の南東部という具合で、大陸を斜めに横断しなければならんことになる。この２つの行動に同時に取り組むためには、かなりの労 力が必要とされる。それでは行動が成功する可能性も減ってしまう。

このメイルＲＰＧもなかばにさしかかっておる。そろそろいちばん肝心なポイントを突かなければならん。今までは物 語の中 心となる流れからはずれていても、行動そのものが成功しておれば低い点数ながらいくらかの得点を獲得することができたが、今月からはそう簡単にはいかんぞ。物 語で語られておる表 面の情 報だけでは、肝心のポイントはつかめん。大事なのはカンと想像 力じゃ。そういう点では初めての参加でも少しも不利なことはない。今回の物 語をよく読んで意気ごみをもって挑 戦しておくれ。

キャラクターの作りかたは次のページでマール・マクマールが説明しておるから、それを読んでほしい。

記入 例では、キャラクター名が「ダディエル・バロニス」、種族が人間族、信仰する神はガルパニ、職 業は戦士じゃ。行動は８番だけで、ほかの行動はとらないわけじゃな。記 入の順 番は関係ないから、０－８－０でも０－０－８でも結果は同じじゃ。同じ行動を２つ記入しても、２つめは０番とみなされるから、８－８－０と記入してもこの記入 例と同じ結果となるんじゃな。

今月のおぬしの選んだ行動が成功すれば、成功の程度、行動の的確さに応じた得点が得られる。成功しなければ０点じゃ。

得点がもらえたキャラクターはユルセルームの歴史に記憶されたということで、その証としてランキング表に名まえがのるわけじゃ。ランキング表に名まえがなければ行動のすべてが失敗したようなものじゃな。まあ、残念だが死んでしまったようなものじゃ。

今月のランキング表は次の次のページにあるが、そこに登録されているキャラクターが今月の行動で首尾よく成功して得点を稼ぐことができれば、すでに持っている得点に加算されて、ランキングは新しく登録されたものもあわせて書き換えられるわけじゃ。

物 語が進行すればするほど１回の成功で得られる得点の値が大きくなる。つまりランキングにまだ登録されていなくとも、これから逆 転の可能性があるということじゃな。前回の行動がダメでも、あきらめず再 挑 戦してほしいものじゃ。再 挑 戦にあたっては同じキャラクター名、種族、職 業でかまわんぞ。

ハガキのしめきりじゃが、４月の14日必着じゃ。消印有効ではないぞ。あまり余裕がないんで注意しておくれ。

さあ、行動開始じゃ！



MAIL RPG ゲーム

「水晶の王者」への参加のしかた

キャラクターの作りかた



おれ、少年盗賊のマール・マクマール。もうみんなよく知っているよね。ユルセルーム世界を救うためにがんばっているんだ。

このマールといっしょに活躍するには、ユルセルーム世界でのキミの分身にあたるキャラクターを作らなくちゃならない。その分身がキミに代わってユルセルームをかけめぐるわけだ。そのキャラクターは、「キャラクターの名前」、「種族」、「信仰する神」、「職業」の4つの項目からできている。

種族

人間族 まあ、みんなのよく知っている人間。種族としての特徴は、意志が強いこと（なかには弱いやつもいるだろうけど）。

妖精族 別名エルフ族。永遠の寿命をもっていて、魔法の能力にすぐれている。外見は非常に美しく、人間よりやや長身。

ドワーフ族 身長120センチくらいの小人族。ヒゲが濃い。山岳地帯に坑道を掘って住んでいる。鍛冶を得意とする。

ハーフリング族 身長は1メートルに満たない小人族。木の穴や土の穴を掘って家にする。すばしっこく、体力の回復が早い。

鬼族 別名ゴブリン族。小柄でやせぎす。青白い肌に、牙と小さな角をもっている。自分勝手で臆病な性格。

神（スィーラ）

イーヴォ 白の神。調和と永続性を好み、運命や予言を司る。妖精族を創造したが、人間族からも広く信仰されている。

デュール 黒の神。人間を創造し、鬼族やドワーフ族の創造に関係した。変革を好み、イーヴォに対抗心をいだいている。

オザン 金色の神。光、太陽、生命を司る。魔法使いに信仰されることが多い。

アウル 青の神。海の神でもあり、法と調和を司る。ストラディウム人の信仰があつい。

ザリ 紫の神。知の神でもあり、魔法使いに信仰されている。伝達を司る。

ガルパニ 赤の神。山の神であり、ドワーフ族に信仰される。また統治と力を司り、戦いの神でもある。

メディート 緑の神。幽界の神であり、月や本能を司る。エルダの妖精たちに信仰されている。

職業

戦士 とにかく戦うことが身上。体力とすばしこさが必要だ。

魔法使い 知力で勝負。体力がなくても、運動神経がにぶくても、知力と努力で認められる。

祭司 精神的な力と神の加護が不可欠。魔法に習熟し、不信心者に対抗する体力もある。

吟遊詩人 楽器をこなす器用さと、人気を集める陽気さや外見が必要。地理と噂に強い。

商人 誰でもある程度はできる。成功するには人の心を見通す力が必要。噂には強い。

職人 とにかく器用さが必要だ。取り得はねばり強いこと。体力もある程度ある。

キャラクターの名まえは、カタカナで16文字以内（名まえの途中の「・」も字数に数える）。ランキング表を見るとヘンな名まえも多いけど、おれといっしょに活躍するんだから、ユルセルームに似合ったカッコいい名まえにしてくれよ。

種族、信仰する神、職業は上の表のなかから、それぞれ1つを選んでほしい。ハガキに記入するときは、となりの記入例をよく見て、それぞれの番号をそれぞれの記入欄に記入すること。間違えのないようにね。

種族、神、職業を選ぶには、まず、種族と神のあいだの相性に注意しなければならないんだ。たとえば、妖精族は白の神イーヴォに創造されたんで、大きな加護を受けることができる。イーヴォはドワーフ族にはあまり関心を持っていないんで加護は小さい。でもドワーフは信義を重んじるから、けっして嫌われてるわけではないんだ。

それから、種族と職業にも相性がある。人間族はだいたいどの職業も向いているんだけど、山にこもりがちな職人かたぎのドワーフ族には吟遊詩人みたいな派手な職業は向かないよね。

行動選択肢の記入については前のページでゼラじいさんが説明してくれているから、それを読んでもらうとして、あとは運命数と暗証コードの説明だね。

運命数はキミのキャラクターの運の強さを表しているんだ。数字の大小はぜんぜん関係ないから、思い切って決めるしかない。

暗証コードは、右のページに発表されているように、登録されたとき、誰かが勝手に登録番号を使ってキミのキャラクターを使わないようにするためのものだ。いったん登録されたら、暗証コードが間違っていると、たとえほかの情報が正しくても同じキャラクターとして認められないから、絶対に忘れちゃダメだよ。

同じキャラクターとして認められれば、ランキング表の得点に新しく取った点数が加算されるから、順位もあがるからね

ハガキのしめきりは4月14日必着。みんなの参加を待ってるからね!!

「水晶の王者」用キャラクター情報記入ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

キャラクターの名まえ ❖カタカナで16文字以内（途中・含む）

種族（1から5の数字） ❖❶人間族 ❷妖精族 ❸ドワーフ族 ❹ハーフリング族 ❺鬼族

信仰する神（1から7の数字） ❖❶イーヴォ ❷デュール ❸オザン ❹アウル ❺ザリ ❻ガルパニ ❼メディート

職業（1から6の数字） ❖❶戦士 ❷魔法使い ❸祭司 ❹吟遊詩人 ❺商人 ❻職人

第1〜第3選択肢（1から9の数字） ❖53ページにのっている行動の選択肢から3つを選ぶ。選ぶ順番は結果に関係しない。

運命数（1から9の数字） ❖あなたの運の強さをあらわす。自由に選ぶ。

暗証コード（AからZまでのアルファベット） ❖あなたが登録されたときに、他人にあなたのキャラクターを使われないための暗証。忘れると困るのでメモしておこう！

すでにキャラクターが登録されてランキング表にのっている人は、種族、信仰する神、職業のかわりに3ケタの登録番号を記入して、自分の暗証コードをまちがいなく記入してください（行動の選択は同じ要領で）。

キャラクター情報記入欄

キャラクターの名まえ

タ	ディ	ィ	エ	ル	・	バ	ロ	ニ	ス	

種族	信仰する神	職業	第1選択肢	第2選択肢	第3選択肢	運命数	暗証コード
1	6	1	8	0	0	4	B

すでにキャラクターが登録されている人は、ランキング表の3ケタの登録番号を記入する

「水晶の王者」第3回結果発表
(第2グループ/第1行動)



さてさて、3月号で募集した第2グループの第1行動の結果発表じゃ(今月号の折り込みハガキは第2グループの第2行動じゃな。結果発表は2か月後の7月号じゃ)。

結論から先にいうと、今回、選択肢の4番、7番、9番について成功した者は1人もおらんかった。この3つのうち1つを選んでおっても、ほかの選択肢で成功ランキングに入っていることもある。

まあ、4番の「怪雲を調べる」は調査範囲が広いせいもあってなかなか成功せんのはしかたのないところじゃ。そのかわり、4番は6番あたりの選択肢と相性がいいんで、4番では失敗しても6番で成功することで点を稼いだキャラクターはけっこうたくさんおる。

7番の「〝ラオラレナンの涙〟の伝説を調べる」というのが成功しなかったのはちょっと意外じゃな。吟遊詩人にとっては簡単なことだと思っておったんじゃが。

9番はある意味では当然の結果じゃな。ギムロ・ドンレスは神々の加護あついドワーフじゃ。やつを襲って〝ラオラレナンの涙〟を奪おうとしても、ほとんどの神は加護を与えてはくれん。黒の神デュールもそんな必要のないことには関心をむけてはおらんのじゃ。実力だけの勝負となるとやはりキツイじゃろう。相手は1000年以上もあらゆる危険を乗り越えて生きておるんじゃからな。

選ぼうとする選択肢がユルセルーム分裂の危機を救うためにどのような意味を持っているか、それをよく考えることが大切じゃ。ランキング表にのった者も、のらなかった者も、

今回のランキング入りは54名!

順位	得点	登録番号	本名	キャラクター名	種族	職業
1	328	648	福山 信義	サースト・ガラ	妖精	魔法使い
2	225	649	井上 博史	キャロル・バーン	人間	商人
3	207	635	宮崎 忠	ミーア・デ・マクマレナン	妖精	魔法使い
4	191	658	久慈 正彦	シルクカット・ジャガー	妖精	魔法使い
4	191	656	中西 稔人	バブ・スユーナ	妖精	魔法使い
6	154	623	服部 尚登	スパルダニアス	人間	祭司
7	138	628	伊藤 佐知子	リーマ	人間	戦士
8	122	609	清水 正寛	ティーク・ラグフィールド	妖精	魔法使い
9	117	654	鈴木 義昭	リュウジ・ケンザキ	妖精	魔法使い
10	108	605	芳賀 章	フドーミョーオー	妖精	祭司
11	102	637	加藤 裕己	シオン・フィアルト	妖精	魔法使い
12	101	642	平野 秀亜希	シャーロック・ホームズ	妖精	魔法使い
13	72	609	小島 忠司	シャレイアフィアリア	妖精	魔法使い
14	69	628	黒川 昌昭	スカルダ	妖精	吟遊詩人
15	65	652	塙 敬文	バロン・ギルバート	ドワーフ	戦士
15	65	641	斎藤 真人	チイターケ・トクナーガ・フォース	ドワーフ	戦士
15	65	635	中川 英之	スタウト・ライモンガーツ	ドワーフ	戦士
15	65	612	田井 敬	セリィファー	ドワーフ	戦士
19	61	674	田口 友和	キグナス・ヒョウガ	ドワーフ	戦士
19	61	639	古山 通久	フリント・ファイアツァージ	ドワーフ	戦士
19	61	623	市川 瑞夏	アツェン・ザレ	ドワーフ	戦士
22	43	655	平岡 裕一郎	フリンク・ツラベル	ドワーフ	戦士
23	42	630	溝渕 清則	メホト・キルス	人間	祭司
24	38	616	左部 太三	ロレンツォ・デ・メディチ	人間	戦士
25	35	620	飛鳥井 愛	エボル・ハービング	人間	祭司
26	34	630	長尾 亨	アールシ・ヴィジャヤ	妖精	魔法使い
27	29	676	荘子 克哉	チャーム・バイオレット	妖精	魔法使い
27	29	646	井上 和宏	セリテ・ラミア	妖精	魔法使い
27	29	633	長島 克叔	キリー・レイティス	妖精	魔法使い
30	27	619	姫崎 せりか	リシェール・マリナス	人間	吟遊詩人
31	26	663	内河 哲也	スーパー・ロト・モモタロウ	人間	戦士
31	26	645	平谷 和広	アドル・クリスティン	人間	戦士
31	26	620	高橋 明夫	ジャック・バセイノス	人間	戦士
34	19	659	清水 浩之	シュテン・ドージ	ドワーフ	職人
34	19	639	長尾 正一	ビールド・レミニ	ハーフリング	吟遊詩人
36	17	675	片山 義章	マスター・キング	ドワーフ	戦士
36	17	654	長内 浩秀	チョウヒ・ヨクトク	ドワーフ	戦士
36	17	614	大久保 和幸	オオクボ・カズユキ	ドワーフ	戦士
36	17	611	渡部 一美	イヴァログ・ロイ	ドワーフ	戦士
40	16	637	中村 康一郎	メルリード・サムル	妖精	魔法使い
41	15	622	宍戸 豊	イアソンバーグ	ドワーフ	戦士
42	13	662	山田 博史	アリス・バドリナート	妖精	祭司
42	13	634	羽山 和彦	エイリーン	妖精	祭司
44	11	646	阿部 武	ドリード・アルル	妖精	魔法使い
45	9	647	間中 哲也	ミント・レヴィル	人間	戦士
45	9	645	杉山 亨	ライトニングビジョン	人間	戦士
45	9	641	加藤 寅愛	フリオニール	人間	戦士
45	9	637	本沢 一盛	リューク・ガウスバーン	人間	戦士
49	8	673	山下 哲一	スティン・ハイネスク	人間	戦士
49	8	668	平野 朋英	ジークフリート	人間	戦士
51	7	672	小村 洋	ミア・アリス	妖精	魔法使い
52	6	653	坪川 敦	ファイラス・レフィーラ	妖精	魔法使い
52	6	625	佐野 正勝	ケヨターズ・マヨネーズ	妖精	魔法使い
52	6	622	村瀬 貴裕	フェザーン・レイロス	妖精	魔法使い

今月こそたくさんの得点を獲得してほしいものじゃ。

ランキング表に登録された読者は、キャラクター名、種族、神、職業、暗証コードを変えることはできん。種族、神、職業の代わりにランキング表の3ケタの登録番号を記入するんじゃ。登録番号を使わんと、ランキング表の得点に新しい得点が足されないから注意が必要じゃ。暗証コードを間違えると、やはりランキング表のキャラクターと認められんので、得点の加算はできん。

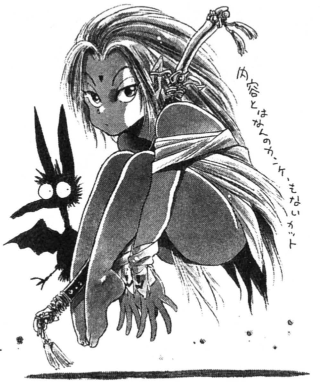
うむ、みんなのハガキを待っておるぞ!

地図の説明

今回の舞台はラムザスの草原から、まっすぐ北にあがったリラーの地、さらに北のシリ山脈だ。そこまで行くとユルセルームの世界も永遠の冬の土地になってしまう。

今回のキャラクターのスタート地点はユルセルーム大陸中央部のラムザスの街。西にも東にも行けるというところだ。

今回は行き場所を間違えるとぜんぜん得点できないから要注意だ。



水晶球通信

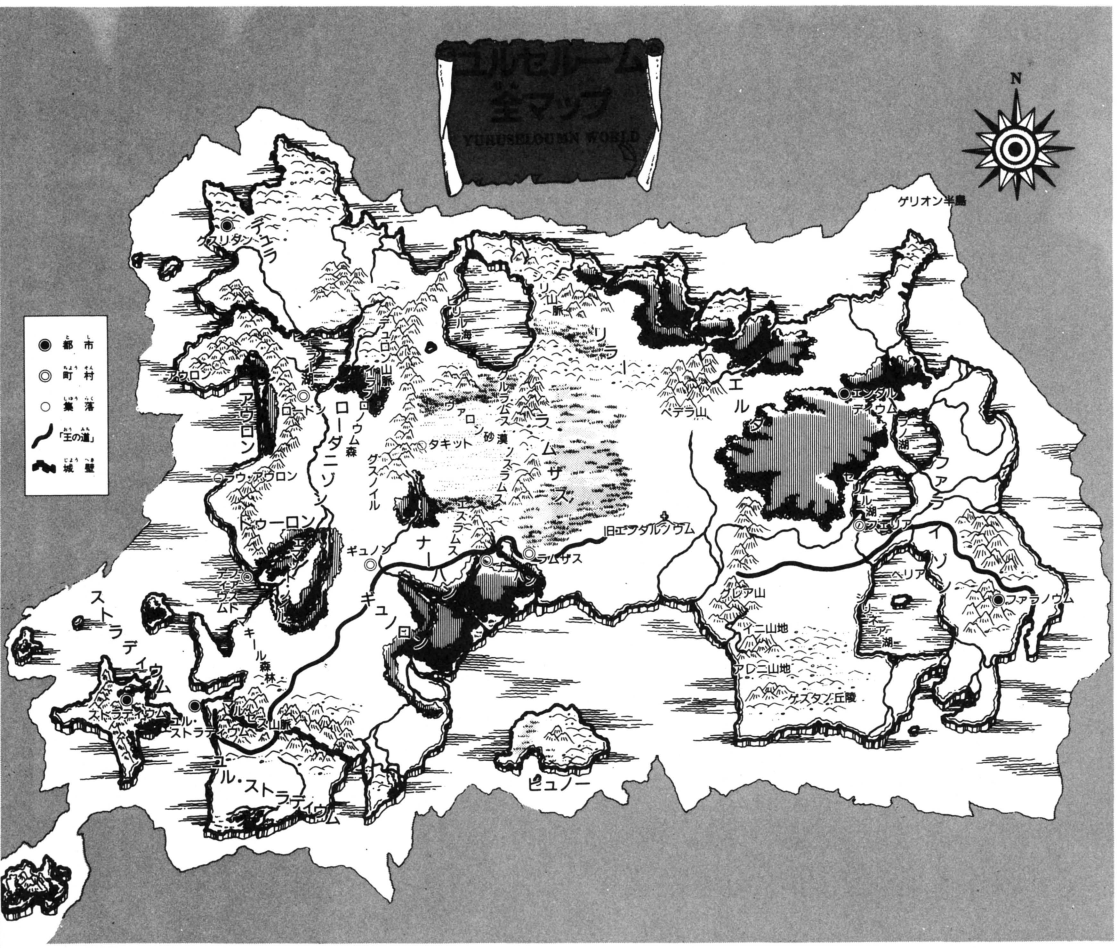
今回も前回同様、ランキング表に登録されたキャラクターを登場させています。物語に出てきたキャラはランキング表に星印がついていますから、見比べてください。キャロル・バーンなんてけっこう目立っちゃっていますが、持ち主の井上博史さんのイメージとうまく合ったでしょうか。

物語に登場できるキャラクターは、ストーリーの雰囲気に合った名まえのキャラしか採用できないのが現実です。そこらへんを考えて名まえをつけてあげてください。単純に西洋風ってのもダメだし、オリエンタルじゃやっぱりね。とにかくオリジナリティのある名まえを歓迎します。

それから、みなさんが描いて送ってきてくれたイラストなんかも次号あたりで紹介してみたいと思っています。あくまで予定ですけど…。

物語もかなり進んできたので、途中から参加するには情報的につらいかもしれませんが、カンと想像力を駆使すればランキングも十分できますよ。少しでもたくさんの人が参加してくれるとうれしいな。

シナリオ終了時（9月号結果発表）にランキング上位に残った人たちには、「福袋」が用意されてますんで、ガンバって参加してください。



次号予告

少年王ガザル・ディオール

ユルセルーム分裂の鍵をにぎるエルフと人間の子、ガザル・ディオールついに登場！





3号連続ブッチギリ大紹介

凄ノ王伝説

すさのおうでんせつ

ハドソン／4月27日発売／¥6,500

ブッチギリ最新情報第3弾の今回は、序盤戦の攻略ポイントと、第1の大陸の完全マップつき。さくまさんと岩崎さんの対談もある！

第2弾 緊急対談

さくまあきら VS 岩崎啓真

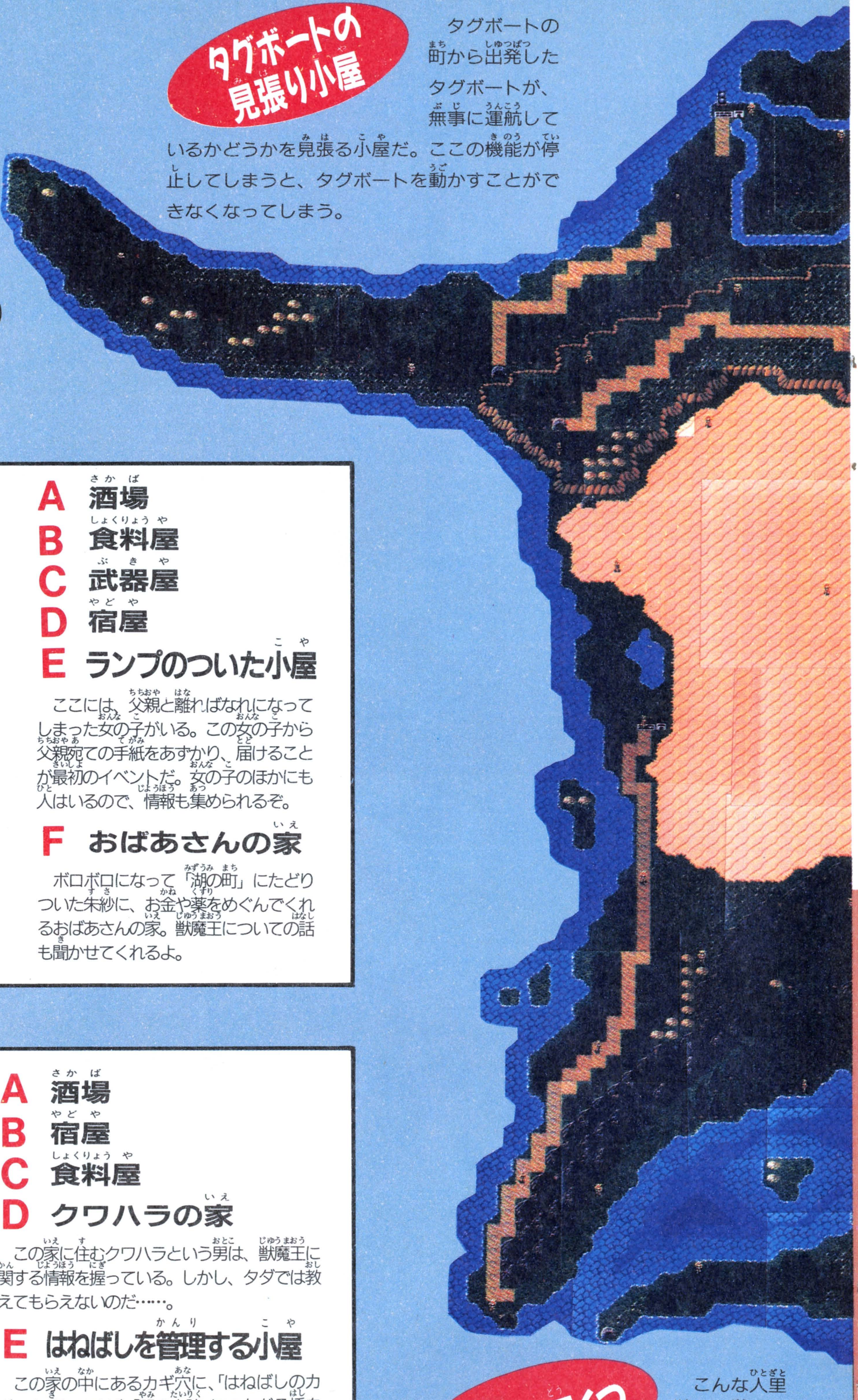
『凄ノ王伝説』マスターロムがアップしたものの、評判が気になる岩崎さん。

そこにRPG作りでは先輩にあたるさくまさんが、「岩崎ってスゴいって評判だけど、いったいどんなヤツか」と編集部に問い合わせ。

ならばいっそのこと、2人で対談させちゃえってことになって、めでたくご対面。RPG作りの苦労話を中心に語っていただいた。

第1の大陸全マップ

物語の第1章とも言うべき、獣魔王との戦いがくりひろげられる第1の大陸のマップを公開するぞ！しかも、攻略チャートまでついているのだ！



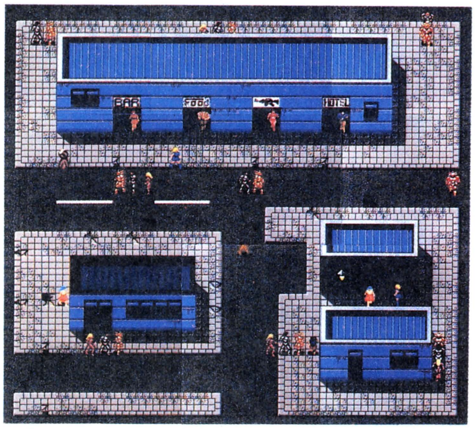
タグボートの見張り小屋

タグボートの町から出発したタグボートが、無事に運航しているかどうかを見張る小屋だ。ここの機能が停止してしまうと、タグボートを動かすことができなくなってしまう。

船長の洞くつ

こんな人里離れた洞くつに、男が独り住んでいる。昔はホバークラフトの船長をしていたらしいのだが、どうしてこんなところに隠れるように住んでいるのだろうか。

湖の町



A 酒場

B 食料屋

C 武器屋

D 宿屋

E ランプのついた小屋

ここには、父親と離ればなれになってしまった女の子がいる。この女の子から父親宛ての手紙をあずかり、届けることが最初のイベントだ。女の子のほかにも人はいるので、情報も集められるぞ。

F おばあさんの家

ボロボロになって「湖の町」にたどりついた朱紗に、お金や薬をめぐんでくれるおばあさんの家。獣魔王についての話も聞かせてくれるよ。

はねばしの村



A 酒場

B 宿屋

C 食料屋

D クワハラの家

この家に住むクワハラという男は、獣魔王に関する情報を握っている。しかし、タダでは教えてもらえないのだ……。

E はねばしを管理する小屋

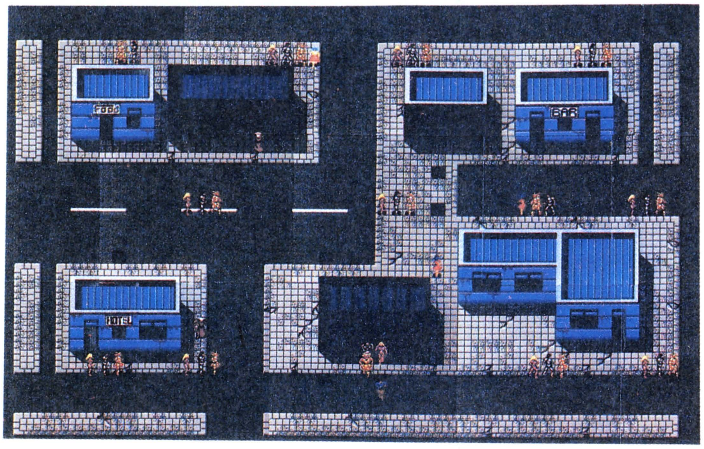
この家の中にあるカギ穴に、「はねばしのカギ」を差しこめば、「闇の大陸」につながる橋をかけることができる。さて、カギはどこに？

F はねばし

闇の大陸へ



タグボートの町



A　食料屋

B　会議場

ここでは夜になると、重要な会議がひらかれる。夜以外に来てもだれもいないよ。

C　酒場

D　宿屋

E　タグボートのりば

ここに来て申し込めば、タグボートに乗せてもらえる。西の大陸へ渡れるぞ。

老人の小屋

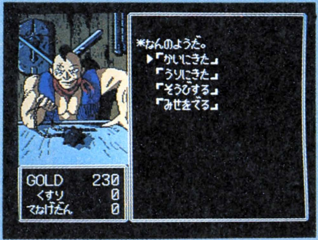
「湖の町」で、朱紗に手紙を届けてくれと頼んだ女の子の父親は、この小屋に住んでいる老人だ。この老人は、獣魔王に関する重大な情報を知っているばかりでなく、「はねばしのカギ」も持っている。まさに、序盤戦の最重要キャラクターといえるだろう。



☗序盤のストーリーの大きなカギをにぎる老人の小屋。何度か来ることになる。

変わり者の武器屋

こんなマップのはずれのほうに、一軒だけポツンと武器屋がある。もともとは、はねばしの村で店をひらいていたらしいのだが、どういうわけか、こんなところに引っ越ししてしまったという。序盤で買える武器や防具のなかでは最高のものがそろっている。



☗この武器屋には、序盤にしてはいい武器がそろっているぞ。

獣魔王の城までの最短攻略のヒント

まず「湖の町」で、ランプのついた家にいる女の子から○○を受け取り、それを女の子の父親が住む小屋（老人の小屋）に届ける。それから、女の子のところにもどると、父親が○○○に関する情報を知っていると教えてくれるので、もういちど父親に会いにいく。ところが、情報を聞き出す前に、○○○の手によって、父親の声が奪われてしまう。ふたたび女の子のところにもどり、父親が襲われたことを話すと、女の子は、少しでも手がかりになればと、クワハラという男のことを教えてくれる。そこで、クワハラに会うために「はねばしの村」へ行く。クワハラは○○○の情報を教えるかわりに、○○○をある場所へ届けてくれと言う。言われたとおり、○○○を洞くつに住む船長のところに届けると、クワハラは約束どおり、○○○の情報と、暗闇で活動するために必要な○○○○○○の隠し場所を教えてくれる。○○○○○○を手にいれた朱紗は、○○○の住む城へつながる洞くつへ向かうのだった。

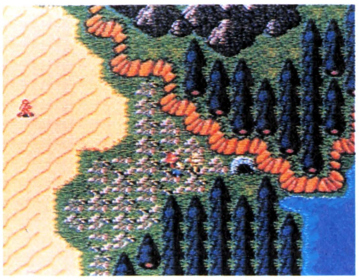
さあどうなるか!?

洞くつを抜け、獣魔王の城へ突撃だ！

洞くつ

秘密の洞くつの奥に隠された暗視スコープを手に入れたら、獣魔王の城につながる洞くつに入ることができるようになる。しかし、1人で獣魔王の城へ乗り込むのは危険なので、酒場で仲間を雇い、3人パーティを組んでいこう。

洞くつ内は、画面のスクロールにクセがあり、あまり急いで先に進もうとすると、敵の群れに突っ込んでしまったりするので、慎重にジワジワと進むようにしよう。



⬆ここが獣魔王の城へつながる洞くつの入口だ。3人パーティを組んで乗り込もうぜ。



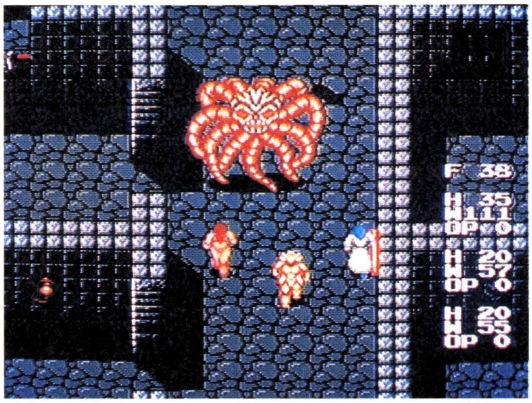
⬆洞くつの中には、ゾンビがいる。あまり急ぐとハチあわせしてしまうぞ。慎重に進もう。

獣魔王の城

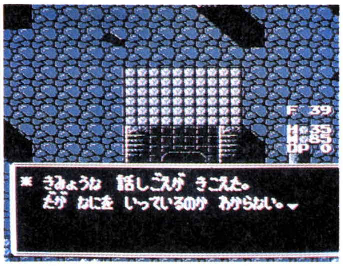


洞くつを抜けると、獣魔王の住む城が目の前に現れる。城内には、たくさんの敵キャラが待ちかまえているぞ。洞くつ内同様、急いで進もうとするほど痛い目をみるスクロール形式なので、慎重に、敵がいないかどうかチェックしながら進むようにしよう。それから、HPの回復は薬でできるけれど、超能力の源WPは回復することができないので、ザコ相手に超能力をムダ遣いしないように注意。

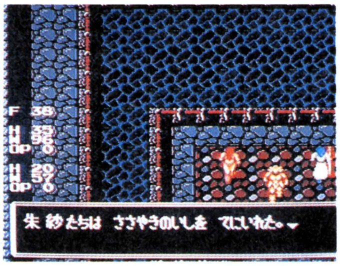
城の屋上に出ると、魔獣の話し声が聞こえてくる。魔獣の言葉を聞き分けるアイテム「ささやきの石」があれば、魔獣の会話から、獣魔王の居場所をつきとめることができる。さあ、突入だ！



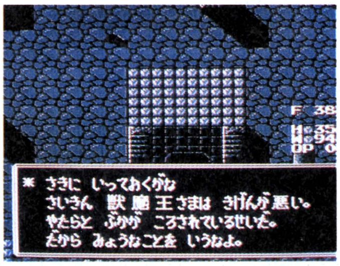
⬅城の中は警戒がきびしい。こんなデカイ敵が行く手を阻むこともある。仲間と協力して戦いぬこう。



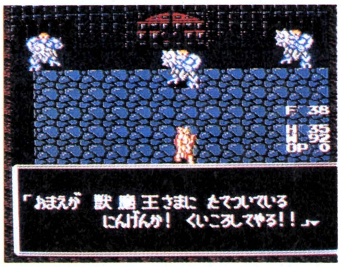
⬆屋上に出ると、なにやら話し声が聞こえてくる。だが、その内容はわからない。



⬆地下で「ささやきの石」を手に入れた。これがあれば、魔獣の言葉がわかるぞ。



⬆もう一度屋上に出ると、さっきの話し声を聞き分けることができた。

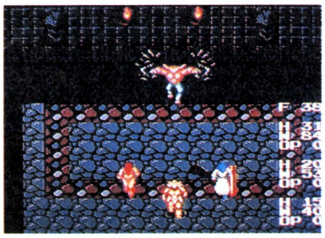


⬆獣魔王の側近ともいうべき、強い魔獣たち。こいつらを倒さないと、獣魔王には会えない。

対決

原作を読んだことがある人なら、獣魔王の顔に見覚えがあるんじゃないかな？ そう、獣魔王の正体は、朱紗が愛する女性、雪代小百合に乱暴した張本人、青沼なのだ。青沼は、凄ノ王に魔の力をもらい、獣魔王となっていたのだ。戦闘画面で見ると、獣魔王はたいして強そうに見えない。ところがどっこい、コイツは3体に分離するという切り札をもっているんだ。しかも、フレア、ウェーブといった超能力も使いこなす、なかなかの強敵なのだ。くれぐれも油断しないように。

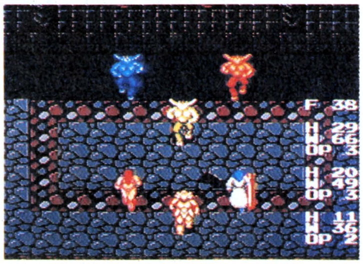




⬅たいしてデカくないし、あまり強そうに見えないが…。



⬅な、なんと驚くなかれ、獣魔王が3体に分離しはじめたぞ！



⬅3体を相手にするとなると、ちょいとばかりやっかいだぞ。

ひとときの平和、そして「闇の大陸」へ

老人の小屋

獣魔王を倒したら、「湖の町」の東にある老人の小屋に戻ってみよう。獣魔王の秘密をしゃべろうとしたために、声を奪われてしまった老人も、獣魔王が倒れたことにより、呪縛から解き放たれ、すっかり元気になっている。老人は、獣魔王を倒してくれたお礼にと、「はねばしのカギ」をくれる。このカギがあれば、「はねばしの村」から、南の「闇の大陸」に渡れるのだ。それから、夜に老人の小屋を訪ねると、ひと晩タダで泊めてもらえる。宿代を節約したい人は有効に利用するといいだろう。



⬆呪縛から解き放たれた老人は、朱紗たちに「はねばしのカギ」を手渡した。



⬆夜になってから老人の小屋を訪ねると、ひと晩泊めてもらえる。タダで体力回復だ。

湖の町

獣魔王が倒れたおかげで「湖の町」もすっかりもとの活気を取り戻していた。とくに、小屋の老人の娘はすっかり元気になり、別人のようにほがらかな表情になっていた。もちろん朱紗は、獣魔王を倒した英雄として大歓迎される。しかし、なかには「獣魔王は倒せても、凄ノ王を倒すのは無理さ」という、悲観的な人もいる。確かに凄ノ王に比べれば、獣魔王など下っ端の魔物に過ぎない。朱紗の、魔との戦いは、まだ始まったばかりなのだ。



⬆父親が助かり、うれしそうな女の子。これで彼女も家に戻れるだろう。



⬆獣魔王が倒れ、町にふたたび活気が戻ると、町の人は大喜びしている。

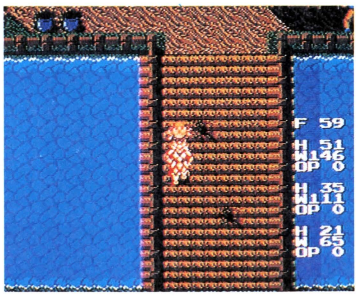
はねばしの村

この村には、南の「闇の大陸」につながる跳ね橋があり、「はねばしのカギ」があれば、その橋をかけることができる。橋の近くの小屋の中にあるカギ穴に、はねばしのカギを差し込むと、跳ね橋がかかり、闇の大陸へ渡れるようになる。

しかし、何の準備もなしに闇の大陸に渡るのはあまり得策とは言えない。出発する前に、村の人びとから、闇の大陸がどんなところかを聞いておいたほうがいいだろう。また、用心のために宿屋に泊まっておくのも忘れないように。



⬆「はねばしの村」にある小屋の中で、カギを使えば、橋をかけることができる。



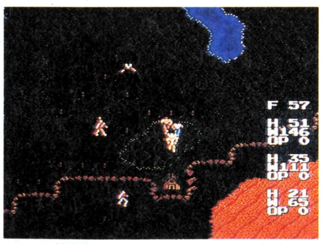
⬆跳ね橋がかかり、「闇の大陸」へ渡れるようになった。橋のむこうで待つものは…？

闇の大陸

闇の大陸は、その名が示すとおり、闇に囲まれた世界。けっして陽がさすことはない、死の大陸だ。ここには人間が生活できるような空間は残されておらず、町や村はない。ところが、誰もいないはずの大陸に、ポツンと1つ小屋が建っている。そこに住んでいるのは、ある任務で派遣された、美剣12神の1人、ヒカラ将軍だった。ヒカラにあたえられた任務、それは「空の凄ノ王」の監視だった。



⬆闇の大陸についた朱紗たち。はねばしの村へ帰るには、この場所に戻ればいい。



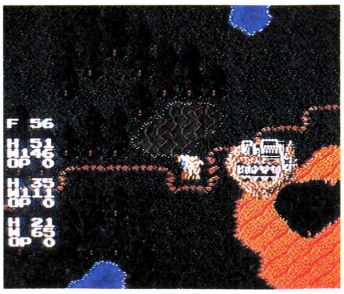
⬆この大陸には夜しかない。その闇の世界に、ポツンと小屋が建っている。

空の凄ノ王

ヒカラの案内で小屋の外に出た朱紗たちは、天空に浮かぶ巨大な城を目撃する。それが最強の敵「空の凄ノ王」が住む「空の城」だった。空の城は、周囲が断崖絶壁になっているばかりか、強力なESPでガードされているとんでもない城。ここへ攻めこめるのは、超戦艦ラン・グーン以外にはない。ヒカラは、朱紗に、西の大陸に渡り、一刻も早くラン・グーンと合流するように言うのだった。



⬅ラン・グーンから派遣された、美剣12神の一人、ヒカラ将軍。



➡大空を悠然と飛行する「空の城」。ここに「空の凄ノ王」がいるのだ！

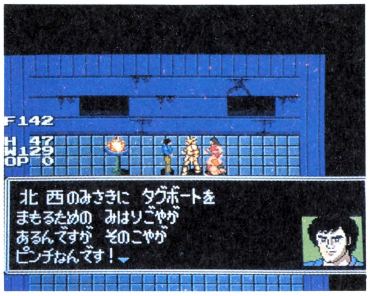
「タグボートの町」の危機を救え！

タグボートの町

闇の大陸で「空の凄ノ王」に関する情報を聞いたら、次は西の大陸をめざすことになる。西の大陸に渡るには、獣魔王の城のあった場所よりもさらに北にある「タグボートの町」へ行き、そこからタグボートで渡らなければならない。魔獣がいっぱいの洞くつを抜け、タグボートの町にたどりついた朱紗たちは、そこで事件に巻き込まれる。



⬅タグボートに乗ろうとここまで来たのに、乗せてもらえないとは…。



⬅どうやら、タグボートの見張り小屋が、魔獣に襲撃されたらしい。

見張り小屋

町の西にある見張り小屋が魔獣に襲われて、タグボートが動かせないばかりか、逃げ遅れた者の命が危ないという話を聞いた朱紗たちは、町のピンチを救うため、見張り小屋へと向かう。群がる魔獣どもを倒し、見張り小屋を助けよう。





⬆見張り小屋を襲った魔獣たちはなかなかの強敵ぞろい。装備が不十分だと、返り討ちにあうぞ。

⬅魔獣を倒し、見張り小屋のピンチを救えば、タグボートが動くようになる。町へ戻ろう。

西の大陸へ

見張り小屋を魔獣の手から救えば、タグボートがもとどおり動くようになる。町に戻り、人びとから情報をひととおり集めたら、タグボートに乗って、西の大陸に渡ってみよう。町の入口にあるタグボート乗り場で申し込んでから、町の外に出れば、あとは自動的に西の大陸の「ガソリンの町」まで運んでもらえる。もちろん無料だ。



⬆見張り小屋を救ったお礼にと、タグボートに乗せてもらえるぞ。



⬆西の大陸へ行く前に、町で情報を集めることも忘れずに。



⬆タグボートに乗って西の大陸へ。途中で、船長が大切な話を聞かせてくれる。

ガソリンの町

凄ノ王の出現で、壊滅状態にあるこの世界では、ガソリンは貴重な資源。この「ガソリンの町」は、貴重品となったガソリンが売られている唯一の場所だ。今のところ、朱紗たちはガソリンを必要としていないが、いつかきっと、この町の世話になるだろう。

この町では、不穏なウワサを耳にする。砂漠を越えた北の村で、魔獣をあがめる邪教がはやっているというのである。魔獣をあがめる宗教など、まともなものであるワケがない。はたして、そんな邪教を本当に信じている人がいるのだろうか…。



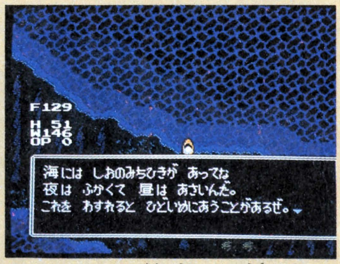
⬆いまや貴重な資源となったガソリンを買えるのは、この町だけだ。



⬆「希望の村」では、魔獣をあがめる邪教がはやっているらしい。

海の秘密

タグボートに乗っている途中、夜になると船長がボートをとめ、話をしはじめる。その話のなかに、潮の満ち引きについての話がある。「昼は浅く、夜は深い」。このことをくれぐれも忘れないようにしよう。いずれ海上を旅するときがくれば、その重要性がわかるはずだ。



⬆タグボートは、浅い海でしか動けないので、夜は行動することができない。

廃きょ

ガソリンの町の北西に、ボロボロになった町がある。そこには、ホシという男が独りで隠れるように住んでいる。なぜこの男は、こんな廃きょに住んでいるのだろう。

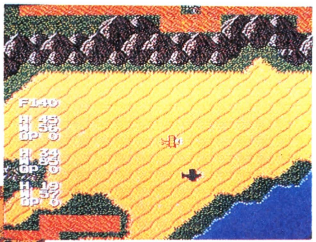


⬅廃きょと化した町に、男が住んでいる。なぜこんなところにいるのか…。

邪教に支配される「希望の村」

砂漠

ガソリンの町の北に広がる広大な砂漠。この砂漠のやっかいなところは、砂の中にサソリの大群が潜んでいることだ。他の敵キャラと違い、シンボルが表示されないため、よけて通ることができないので、まったく始末におえない敵である。



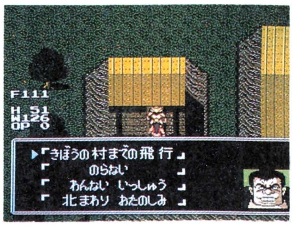


⬆広大な砂漠。飛行機でひとっ飛びすれば安全なのだが、飛行場は砂漠のはずれにあるのだ。

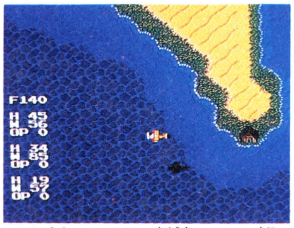
⬅姿を見せずに忍び寄るサソリの大群。なかなか強敵で、まともに戦えば、かなり消耗させられる。

飛行機の男

砂漠の東南のはずれにある小屋は、「飛行機の男」という変わり者がやっている飛行場で、明るいうちにここを訪ねれば、遊覧飛行を楽しむことができる。遊覧飛行といっても、けっしてお遊びではない。飛行機でひとっ飛びすれば、安全に周囲のマップを調査できるではないか。これでタダなのだから、利用しないテはないぞ。



⬆希望の村まで送ってもらう前に、湾内一周などの遊覧飛行を楽しもう。



⬆飛行機でマップの調査。どこに何があるか、頭にたたきこんでおこう。



⬆遊覧飛行が終わったら、希望の村までひとっ飛び。安全にたどりつける。

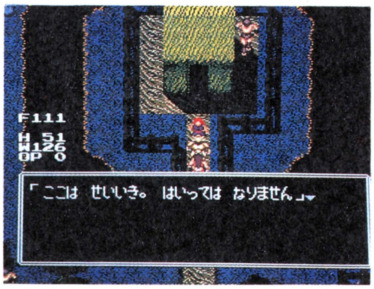
希望の村

「希望の村」へやってくるルートは2つである。まず、ガソリンの町から砂漠を越えて、歩いてやってくるルート。もう1つは、「飛行機の男」のところへ行って、飛行機でひとっ飛びするルート。どちらがいいか、ということになれば、断然、飛行機のルートがおすすめだ。上にも書いたとおり、遊覧飛行ができるからだ。遊覧飛行をやって、マップをよく把握しておけば、神殿を探して迷わずにすむ。どちらのルートも、砂漠でサソリに悩まされるのは同じなのだから、少しでも得が多いルートを選んだほうがいい。

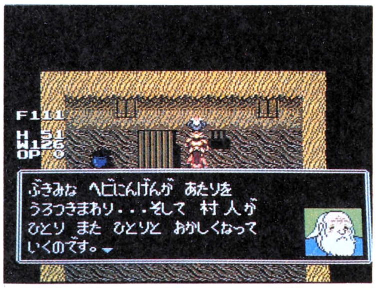
希望の村では、邪教によって村人が苦しめられていた。邪教の信者たちが村の南に神殿を築き、何人もの村人をいけにえとして連れ去っているというのである。村の長老をはじめとする数名が決死隊を編成し、邪教に抵抗したが、一時的に邪教の活動を麻痺させるのがやっとだった。神殿をたたきつぶし、村を救ってほしい。朱紗たちは、長老に頼まれた。



⬆邪教の信者たちは、魔獣にささげるいけにえとして、たくさんの村人をさらっていった。



⬆村の中央には、聖域と呼ばれる場所があるが、邪教を倒すまでは、中に入ることができない。



⬆邪教の手先のヘビ人間によって、村人たちが苦しめられていることを語る、村の長老。

邪教の神殿

希望の村の人びとを苦しめる、邪教の本拠地は、村の南にある。遊覧飛行のときに、道順をチェックしておこう。

さて、神殿をたたきつぶしてやろうと、勇んで突入しようとしたところ、体がすりぬけてしまい、入ることができない。いったいこれはどういうことなのか…？ じつは、この神殿に入るためには、あるアイテムが必要なのだ。それはどこで探せばいいか。





⬆希望の村の南、山に囲まれたところにある邪教の神殿。

⬅あるアイテムがないと、邪教の神殿に入ることができない。

はたして邪教をつぶせるか？

邪教の神殿で待つ敵は何者か？ はたして朱紗は勝てるのか？

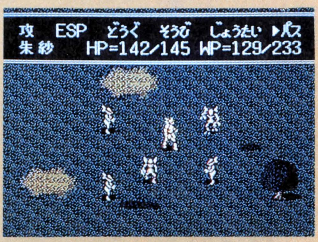
戦闘講座

『凄ノ王伝説』の、これまでにない戦闘システムに少しでも早く慣れてもらうため、基本的な戦闘パターンをご紹介しましょう！

通常攻撃の基本パターン

1 引き寄せて一度に倒せ

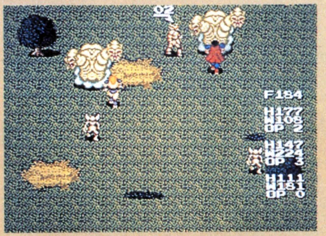
一撃で倒せる程度の弱い敵に取り囲まれた場合、WPを使うのがもったいないと思うなら、接近戦用の武器（ナイフなど）を装備して、敵のほうから接近してくるのを待ち（パスを連発する）、接触したところを一撃で倒そう。



⬆パスを連続して、敵が接するのを待つ。接近戦用の武器に持ちかえておこう。

2 強そうな敵は2、3人がかりで

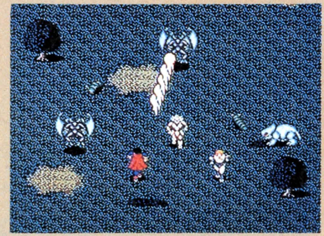
いかにも頑丈そうな強敵を相手にする場合、2人、あるいは3人がかりで、協力して攻撃するといいだろう。狙った敵に集中攻撃ができる、このゲームの戦闘システムの特徴を生かして、有利に戦うようにしよう。



⬆序盤ではめったに使わない戦法だが、強い敵を相手にするときはこれに限る。

3 飛び道具を使う敵から倒せ

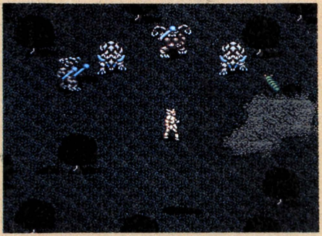
何種類かの敵が混在する場合は、飛び道具や超能力を使う敵からやっつけていくようにしよう。そいつらを残しておけば、確実にダメージを受けるからだ。どの敵が飛び道具を使えるか、しっかりチェックしておこう。



⬆飛び道具や超能力で攻撃してくる魔獣は、最優先でやっつけること。

4 逃げるのもテのうち

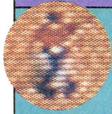
地上マップで敵につかまったとき、いちいち戦闘していたのでは、なかなか先に進めない。とくにこのゲームでは、ザコキャラとの戦闘で得られる経験値はないに等しい。逃げられるときは逃げたほうが得策といえるだろう。



⬆逃げ道がある場合は、戦わずに逃げる。ゲームを早く進めるための手段の1つ。

地上の魔獣たち

地上に出現する敵キャラのシンボルは4種類。それぞれのシンボルによって出くわす敵の種類が違うのだ。



人間タイプ

このタイプに分類されるのは、盗賊などの悪人や、2本足で歩くモンスターだ。なかなか賢い敵が多いので気をつけよう。

おいはぎ



OPが2なので、注意しよう。

システィー



飛び道具を使ってくるぞ。

毛皮男

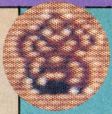


OPが2なので早めに倒そう。

一角鬼



レビを使って移動する。



化け物タイプ

動物や植物が変化したタイプのモンスターのシンボル。思いもよらない特殊攻撃能力を持っている場合があるので警戒しよう。

ロールホール



毒液を吐いて攻撃してくる。

人食い花



見た目のわりには強くない。

邪念樹

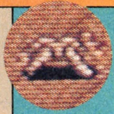


炎を吐く。しかもOPが2。

キャットマン



OPが2。接近戦が強い。



4つ足タイプ

おもに、4本足で歩行する動物が分類される。怪獣タイプと呼んでもいいだろう。カラダが頑丈で、HPの高い敵が多い。

ゴルゴス



序盤の強敵。EXPも大きい。

魔猫



弱いし、飛び道具も使えない。

テクノドン



HPが大きい。EXPは少ない。

ゾンビドッグ



魔猫よりも弱いザコキャラ。

超能力攻撃の基本戦闘パターン

1 カタい敵にはPKで勝負

PKは、もっとも破壊力があり、ここ一番で頼りになる超能力だ。飛び道具で攻撃しても、ちっとも歯が立たない敵には、迷わずPK攻撃をおみまいしよう。



⬅HPがデカい敵にはPKで攻撃だ。

2 密集している敵にウェーブ攻撃

ウェーブは、一定範囲内にいる、すべての敵にダメージをあたえることができる、地域攻撃型の超能力で、レベルが上がれば、破壊力とともに、効力範囲が大きくなる。敵キャラが密集していたら、すかさずウェーブ攻撃で一網打尽にしてしまおう。



⬆ウェーブの効力範囲内にいる敵は、すべてダメージをくらう。

3 ザコキャラはフレアで一掃

フレアは、画面内のすべての敵にダメージをあたえる超能力だ。ザコキャラが何びきもいて、うっとうしい場合など、フレアで一掃するとスカッとするぞ。



⬅フレアを使って、まとめてやっつけろ。

4 ホールドで逃げ出す

やたらとHPが高い敵や、超能力攻撃をしかけてくるような敵と遭遇した場合は、逃げるに限るのだが、なかにはしつこく追いかけてくるヤツもいる。そこで、ホールドをかけ、敵が動かないスキに逃げ出せば、安全にエスケープできる。

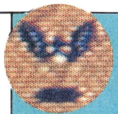


⬆動きを封じてから逃げれば、より安全に逃げることができる。

超能力者リスト

序盤で仲間にできる超能力者のリストを紹介しよう。なるべく強いキャラを味方にしよう。序盤は、守りより攻め。最低でもPKかウェーブが使えないと、役に立たないぞ。「ごき」がおすすめ。

		PK	ウェーブ	フレア	バリア	キュア	ホールド	レビ	テレポート	GOLD
湖の町	ショウチュン	×	×	×	×	1	×	×	×	150
湖の町	リーザ	×	1	×	×	2	×	×	×	220
湖の町	ごき	1	2	2	1	1	×	×	×	1,300
はねばしの村	めいでん	1	1	×	×	2	×	×	×	800
はねばしの村	ペルシャ	1	×	×	3	3	2	1	1	800
はねばしの村	けんた	×	×	2	×	2	×	1	×	1,000



鳥タイプ

羽根が生えた敵のキャラはこれに分類される。空を飛べるので、山でも海でも通り越してやって来る。やっかいな連中だ。

マッドサタン



フレアを使うので要注意。

スカルヘッド



たいして強くないザコキャラ。

アルフ



HPが高い。早めに倒そう。

バルドライ

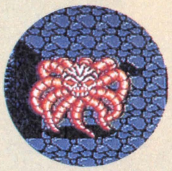


りん粉攻撃をしかけてくる。

ダンジョン内の固定キャラ

ダンジョンや城の中は、常に戦闘モードにいるようなもので、いつ敵に出くわすかわからない。しかも、地上マップにいるザコキャラとはひと味違う、強力なメンバーがそろっているのだ。

ゴルゴダ



レビで移動。かなりの強敵。

オリオン



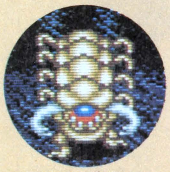
剣をふりまわして攻めてくる。

白王女



飛び道具を使うので警戒せよ。

大むかで



毒液攻撃を得意とする。

ゴウリキ



巨大なハンマーを投げてくる。

緊急対談PART2

『凄ノ王伝説』完成記念

さくまあきらVS岩崎啓真



『凄ノ王伝説』完成記念対談第2回めの今回は、『桃太郎伝説』のさくまさんと岩崎さんが、制作苦労話を含め、RPGの魅力について語った。

さくま「『凄ノ王』って上級者向けかな」

良いRPGっていったいなに？

流れがスムーズで疑問を感じさせないゲームほどいいゲーム。

さくま：札幌のハドソンへ行ったうちのスタッフがみんな、岩崎ってスゴいやつだって帰ってきて言うんだよね。いったいどこがスゴいのかって聞いたら、圧縮のスゴさだって言うんだよ。

岩崎：うーん、はたからは見えない努力をしすぎたきらいはありましたね。自分で作ってても思いましたよ、オレは凝り性だって。やっぱり4メガをフルに使いきりたいってのもあったし。

さくま：それが、そのスゴさなんて、プレイしてる人にはわからないことなんだよね。

岩崎：それは自分でも後で思いましたね。なにもここまでやる必要はなかったかなって。

さくま：たとえば、家のカゲに隠れることができるとか、雲が流れるとか。発想としてすごいよ。ただ、発想としてすごくても、プレイしてみるとスムーズなんだよね。気にとめないところが多いんだよね。

岩崎：作ってるときは、いろいろな面で追いこまれるでしょ、日程とか。だから、必死に作りまくって、それでいざ出来上がってプレイしてみると、自分で苦心したところって、べつだんそう見えない。

さくま：そうね、今うちで作ってる『桃太郎電鉄』も、いろいろ苦労してんだよ、ウインドウの位置とか。よくできてて、ユーザーが一番疑問を感じさせないやり方ってあるんだよね。それができると、いいゲームなんだけど、苦労は表に出ないのね。それがゲーム作りで一番つらいところだね。

岩崎：いや、それならそれでいい、見えなくてかまわないと思ったんですよ。

さくま：ああ、おくゆかしいや。

岩崎：というか、しかたがないと思ったんです。

さくま：まあ、しょうがないんだよね。ゲームする人には関係ない部分だから。

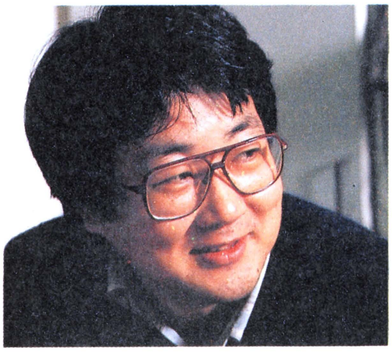
岩崎：どんなに圧縮に苦労したっていっても、「だって、このゲームおもしろくない」って言われたら、それまでですからね。結果がすべての冷たい世界。

さくま：しかたないね。



さくまあきら

FC版『桃太郎伝説』で衝撃的ゲーム作家デビュー。現在はPC版ゲーム4作の制作をかかえ、悪戦苦闘の日々。



⬅「うちは永遠に初心者向けのゲームを出しつづけていくつもりだよ。」



戦闘システムは『ドラクエ』にないものをいっぱい入れました。

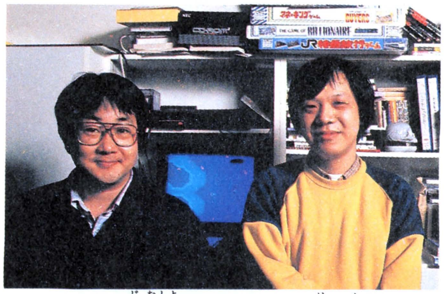
岩崎：さっきのウインドウの話ですけど、ぼくは『ドラクエ』の「装備する」ってのが好きじゃないんですよ。うっとうしいんですよ。だからそのへんを少し整理したんですよ。そうすると、実際は絶対ラクなんだけど、「1人ひとり持てるようにしたほうがいい」って言いだすヤツが出てくるんですよね。

さくま：それはね、RPGを作る場合、「『ドラクエ』と違うとこまる病」ってあるんだよね。

岩崎：それどういうこと？

さくま：もうプレイヤーの手が『ドラクエ』のパターンで勝手に動いちゃうんだよね。だから、『ドラクエ』にないコマンドを入れるのってすごい勇気がいるんだよ。

岩崎：なるほど。先に作ったもん勝ちですね。



⬆さくまさんの事務所にて。さくまさん「歯が抜けちゃってて。口を開けて笑えないんだよな」。

さくま：岩崎くんが堀井(雄二)くんに先んじたところってなにかな？

岩崎：ぼくはね、『ドラクエ』で好きじゃないのが、あの戦闘システムなんです。確かにシンプルでわかりやすいんだけど、ぼくは飛び道具なんかも使いたかったし、それに距離感っていうのも出したかったわけです。

さくま：なるほど、あれは敵が出るっていっても一枚絵だし、なにもしないしね。突然出てくるんだよね。後ろからモシモシって肩たたかれてるんだよね。

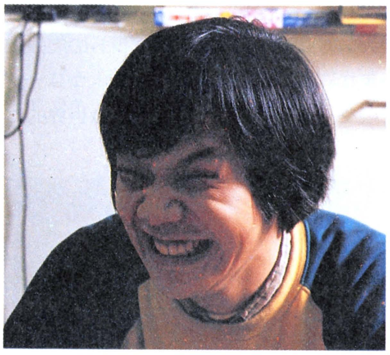
岩崎：そこで、敵が見えるようにして、距離感もつけるって形になったんですよ。

さくま：ああ、『ドラクエ』や『桃伝』って、記号で戦ってるってところがあるね。逆に、メッセージとか読んで、いったいどんなふうに戦ってるんだろうって想像する余地があるってのも、1つの利点ではあると思うけどね。そういう意味で、『ドラクエ』タイプはラジオ、『凄ノ王』はテレビ、って気がする。

岩崎：そう、かねがねビジュアル重視のRPGを作ってみたかったんです。

『凄ノ王伝説』はゲーム上級者も十分楽しめるゲームだね。

さくま：そのあたり、堀井くんもやりたがってたなあ。ただ、あのテの記号RPGは、ものがいっぱい買えて、町もいっぱいないと、っていうユーザーの要望が強くて、そちらに容量とられちゃうんだよね。パーティの人数は増やさなきゃいけないし。『Ⅳ』は10人だっけ。『Ⅴ』はどうすんでしょうね、あいつ。20人にしないとみんな怒るよね。そのうち軍隊になっちゃうよなあ。



⬅「ビジュアルも大きな要素だと思う。今度はCDロムだからむちゃくちゃやりますよ」。

岩崎：あと容量くうのがオープニングとかエンディングですけど、ぼくはエンディングは入れこんで作ったつもりです。

さくま：そう、エンディングはいいの作りたいよな。

岩崎：やっぱりエンディングってプレイヤーの満足感を満たしてあげるものだと思います。

さくま：ゲームを作る側からの、感謝のコーナーなんだよね。会社行ってる人が睡眠時間けずってとか、受験を棒にふってやってくれる人にもうしわけないって気がするんだよね。

岩崎：ゲーム全体からみると、ムダな容量なんですけどね。

さくま：うん、ムダ。エンディングもオープニングも。『ドラクエⅢ』のイントロはうらやましかったもんなあ。

岩崎：あのタイトルがゆるされるとは、『ドラクエ』ってなんてうらやましいところにいるんだろうって思いますよ。

さくま：うちが『桃伝』であんなことやってたら、バカヤローって言われてたろうね。

岩崎：出だしってRPGの場合、特に大切なんですよね。堀井さん、さくまさんに共通して言えるんですが、お2人とも、盛り上げるため、いろんなことするでしょ。もう恥も外聞もなく、くさいセリフだろうがなんだろうが。今後はそのへんも見習いたいと思います。『凄ノ王伝説』では後半盛り上げるために前半少し抑えてしまったかなって気がするんで。

さくま：逆に、この『凄ノ王』の見えないオシャレをいくつ探せるか、というのは、ゲームをやる人の楽しみになると思うねえ。ボクんところは永久に「RPG入門編」を作りつづけると思うけど、この『凄ノ王』は上級者向けかなって気がする。内心もっと見え見えのもの今後作っていってほしい気もするけど。

岩崎「戦闘シーンには自信あります」



岩崎啓真

『凄ノ王伝説』ゲームデザイナー兼プログラマー。現在はCDロムでRPG超大作『イース』制作に燃える日々。



7月22日公開に向け、急ピッチで制作が進められている『ガンヘッド』。ゲームにもなるという、超娯楽SFXムービーの魅力を公開に先がけて誌上レビュー!!　この迫力が見えるか!?



製作費15億円！世界初のSFX・アクション・ムービー

リアルロボットをメインキャラに据えたSFアクションは、『機動戦士ガンダム』以来数々の秀作がアニメとして存在した。ボクたちがアニメだからこそ描ききれるのだと思い込んでいたその迫力が、ついに実写のSFXムービーとして出現したのだ。

――――その名も『ガンヘッド』。

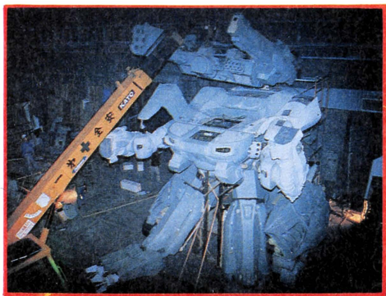
監督に原田眞人、特技監督に『さよならジュピター』の川北紘一、ガンヘッドのデザインに『超時空要塞マクロス』の河森正治など、各方面のトップリーダーたちが、未知のダイナミックな映像を生み出す。では、その映画的達人たちの裏ワザを大公開してしまおう。

今、全貌があきらかに。実寸大(6.5m)ガンヘッド

映画は、無人戦闘ロボット・ガンヘッドと青年ブルックリンを中心に展開する。そして驚くべきことに、ガンヘッドの実寸大1／1スケールモデルまで製作され、撮影に使われているのだ。制作日数6か月、制作費9,000万円強、全高6.5m、総重量4.5tという巨大メカによる、本物のロボットの肉弾戦が――まさにガンダムと赤いザクのような――実写で延々とくり広げられる。これは世界的にも初めての試みなのだ。



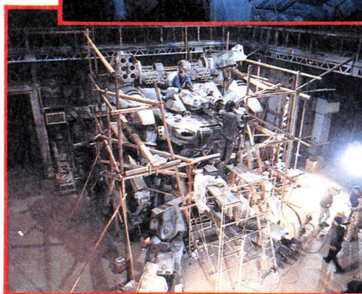
⬆①6連装地対地ミサイル　②レーザー通信アンテナ　③75mm自動キャノン　④マガジンタンク　⑤20mmチェーンガン　⑥コクピット　⑦5.56mmマシンガン　⑧スポットライフル　最大速度140km／h　全長6.12m　全幅5.76m



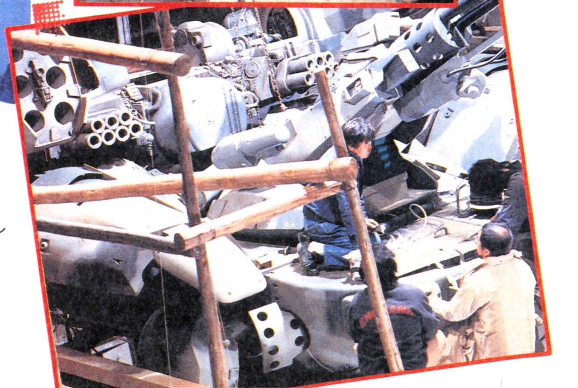
⬅頭部がクレーンで持ち上げられて、胴体部と合体。



⬅組み立てられただけで、まだ塗装はされていない。



⬅塗装のための足場となる木が周りに組まれている。



ガンヘッド

7月22日より東宝系
全国ロードショー

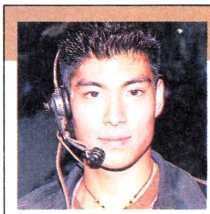
ゲーム紹介!!

東宝撮影所にて、撮影が進められている

物語は「人間と機械文明」をテーマに置く。目を見張るメカニックシーンばかりでなく、今の人間社会のひとつの未来像を映し出すドラマでもあるのだ。その撮影は、俳優たちの演ずるシーン（本編と呼ばれる）と、この映画の目玉のひとつともいえるガンヘッドの変形（状況に応じて戦車型・直立型・カニ型の3つのタイプに変形）や戦闘などの特撮シーンとに分けて別々に行われている。これを原田監督が1本の壮大なドラマに仕立てあげるのだ。

新鋭スターたちがSFXアクション映画に挑む

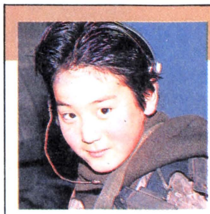
主なキャスト



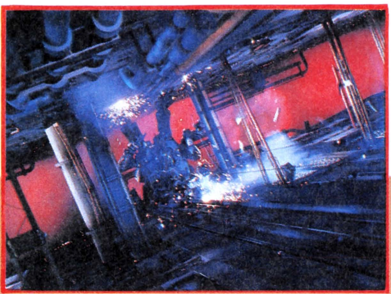
主人公ブルックリン役は、『トットチャンネル』（'87）でデビューした高嶋政宏（高島忠夫の長男）。ガンヘッドに搭乗し、カイロン5に挑む。



ブルックリンがタワー内で出会う戦闘慣れした美女・ニムには、ブレンダー・バーキがキャスティングされている。ハリウッドの美人女優なのだ。



前大戦時よりタワー内で生き続けていた子どもの1人・セブン役に、原田監督の実子・原田遊人クンが演ずる。タワー内でブルックリンを助ける。

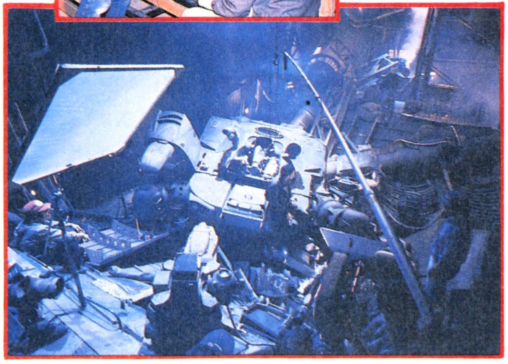


⬅カニ足で両側の壁面をよじ登るがすべるシーン。仕かけの火薬が飛び散る。



➡抗道のある通路を高速で進むシーン。





⬆⬅戦車型（GⅡモード）のガンヘッド。大きさは1/10（写真上）。タワーの中のロボット墓場（写真左）。

●ダイジェストストーリー

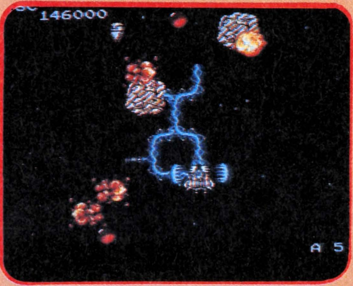
かつて人類を支配していた巨大コンピュータ「カイロン5」。だが13年前、カイロン5は全世界に戦いを挑み勝利を収めた後、自ら活動を停止してしまった。そのカイロン5に男女7人のアウトロー集団が近づいていた。中枢部のコンピュータチップを盗むため。無事潜入する7人。だが謎の影の襲撃で4名の命が奪われてしまう。残ったのはメカマニアの青年ブルックリンほか2名。そして出会うニムという美女、2人の子ども……。そのとき、カイロン5が突如動き始めた。タワー内の防御システムが作動する。ブルックリンは前大戦時の残がいであるガンヘッドを発見、有人用に改造しカイロン5に挑む。カイロン5の意図は何か？　仲間たち、自分、そして全人類の命を守るため、ガンヘッドの戦いが始まった……。

驚異のSFX・アクション映画『ガンヘッド』が超ド級STG（シューティング）に!!

ゲームファンに贈るビッグニュース。映画『ガンヘッド』が、PCエンジンソフトとしても登場するのだ！

ゲームはスペシャルハードなシューティングになる予定。もちろん自機はガンヘッドだ。映画みたいに戦車型からスタンディング型へ変形するかはまだ未定だけど、高速スクロール&どハデな武器パワーアップは期待できそう。なんてったって、あのハドソンが発売元なんだからっ。また、このゲームによる全国キャラバンも今年の夏に開催されるぞ。腕に自信のある人はどんどん挑戦してね。

映画もゲームも大好きなキミには、こたえられないね。ソフトは映画公開と同時発売の予定だよ。お楽しみに！

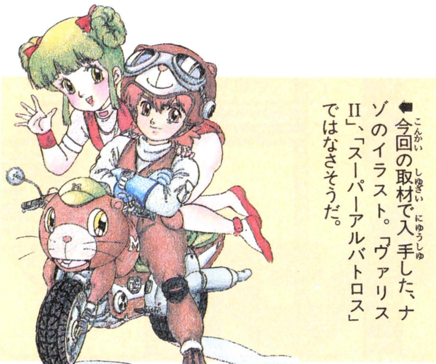


⬆ゲームでは、ガンヘッドが宇宙にも飛び出すぞ。パワーアップのハデさに注目。



⬆ガンヘッドは、ゲームでもGⅠモードやGⅡモードに変形してくれるのかな？





⬅今回の取材で入手した、ナゾのイラスト。「ヴァリスII」、「スーパーアルバトロス」ではなさそうだ。

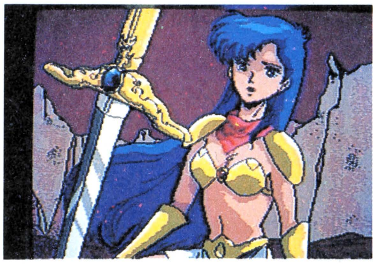
今、期待度No.1!! CDロムなら「おまかせ」の日本テレネットだ!! の巻

CDロムといえば、何といっても今一番期待度の高いハードだね。今月はCDロム開発のホープ、日本テレネットに潜入だ!!



⬆ポスターの前でガッツポーズをとる、福島社長と、羽成部長。指のあたりに気迫がみなぎっているぞ!!

パソコンのソフトハウスとして有名な日本テレネットに、CDロムソフトのみを開発する新部門が発足した。CDロムの豊かな表現力に注目しての参入である。パソコンゲームソフトでも、技術力と演出力でヒットソフトを世に出していたが、CDロムを専用に開発する部門をあえて作った理由を、福島社長は「CDロムの能力を充分発揮するには、今まで以上にサウンドとグラフィックを生かした演出に力を入れなければならない。今までと異なった演出力も必要です。CDロムの能力を充分発揮させるために、CDロムしか考えない開発集団が必要です。」と語っている。初夏2作のCDロムソフトに続けて10月、11月、12月発売と、年内になんと5作のCDロムソフトの発売を予定している業界最先端の企業、それが日本テレネットだ。



⬅CDロム第一作目「ヴァリスII」の優子ちゃんだ!! カワイイぞ!!



➡CDロムへの希望を胸に、語る福島社長の瞳は熱く燃える!!

SOFTHOUSE Information

■ソフトハウス インフォメーション

アイレム

みなさんこんにちは。アイレムの大自信作第2弾は『Mr.HELIの大冒険』。早くみなさんに見ていただけるようにがんばっています。期待しててくださいね。(担当/吉岡)

アスク講談社

「ネクロスの弟子にテト○スっていうヤツ作ろうよ」と提案したら、鉄拳をあびた私は、メイド・インソ連のゲームに1日1時間身をささげてしまっている…。(担当/羽根田)

アスミック

『忍』の開発は順調に進行中。あまりに開発が順調なので、開発担当はバリ島に行ってしまいました。バリに永住したいとFAXしてきたら悲しいな。(担当/金子)

エイコム

『P−47』いかがですか。もうやっていただけましたか? ところであの夕日を見て思わず目頭を熱くしたのは、果たして私だけでしょうか…。(担当/竹森)

NECアベニュー

最近㊙を含む当社担当の編集者が次々と男性から女性に変わり始めた。こうも早く私のW P に気づくとは…RPGで養われたカンだろうか?うーん。(担当/多部田)

サリオ

こんにちは。初のAI(人工知能)搭載、"大地くんクライシス"がだいぶ完成に近づきましたヨ。AIの面白さを充分味わえるゲームになるからお楽しみに。(担当/酒匂)

サン電子

『アウトライブ』買ってくれたかな!? 『弁慶』チームはガンバってます。だ、だけど『弁慶』のタイトルが少し変わりそう。中身は変わらないので安心してね。(担当/江口)

タイトー

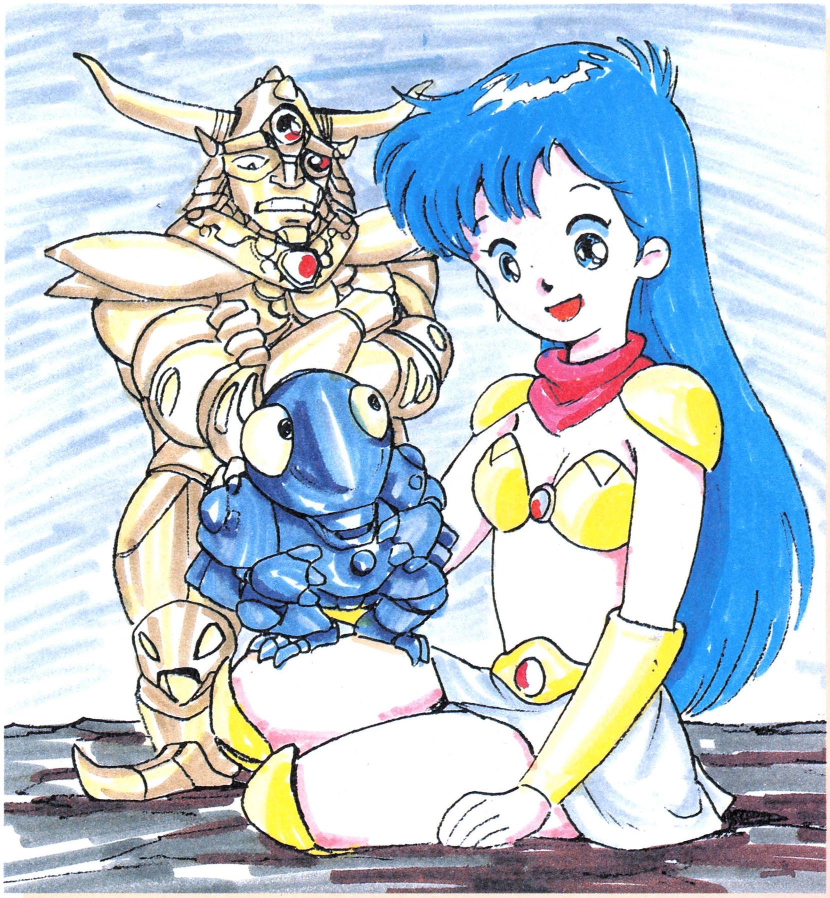
みなさんお元気ですか? 4/2のファン感謝デーまであとわずか。惜しくも招待券を手にすることができなかった人、ごめんなさい。次に期待してね。(担当/山名)

データイースト

4/1はエイプリルフール。この日だけはウソが許されるという1日ですが、私はウソは言いません。『魔界八犬伝 SHADA』はゼッタイにおもしろいぞ!! (担当/タチ)

東京書籍

今年の夏発売を目指して、宮下あきら先生キャラクターデザインのACT『龍の子ファイター』の企画が進行中。みなさん期待してくださいね。(担当/龍の子)



⬅日本テレネットにむりやり描いていただいた、ヴァリスⅡの優子ちゃんとそのとりまき（？）さん。どんな風に描いてもカワイイ優子ちゃんは偉大だ!!

クレクレタコラの戦利品

『ヴァリスⅡ』&『スーパーアルバトロス』MTだ!!



⬅音にかける情熱はだれにもまけない音響効果担当の井上さんと園田さん。

今月の戦利品は、開発室、ちょくのサンプル版の『ヴァリスⅡ』と『スーパーアルバトロス』のミュージックテープだ。CDロムの音楽のすごさをいち早く体験できるぞ!!　（5名）

応募方法とあて先！

プレゼントの希望者は、ハガキにプレゼント名を明記して、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F ㈱PCエンジン編集部「日本テレネットプレゼント」係まで。

ナグザット

『ナグザットオープン』と『デジタルチャンプ』の間に、飛び入りでビリヤードゲーム『ブレイクイン』を発売できそうです。これまた本格派!!　（担当／まかお）

ナムコ

『ワンダーモモ』の地球名は神田桃。神田といえば神田正輝を連想しがちですが、松田聖子も石原軍団（死語）の一員なのだから自覚をもって行動して欲しい。（担当／がんのすけ）

ニチブツ

お待たせしました。『麻雀刺客』の登場です！…なんて夢を見ました。発売は6月頃なのに。イカすマップをお見せできなくて残念!!　ん、マップ??　（担当／三浦）

ハドソン

『ダンジョンエクスプローラー』を買ってくれたみんな、どうもありがとう。『コブラ』も明日発売!!　キミの左腕のサイコガンは見事ヒットするかな!?　（担当／北出）

パック・イン・ビデオ

PCエンジンのソフトもタイトルが増えてきました。私たちも夏休みに遊んでもらえるソフトが発売できるといいな。「考えてないで作りなさい！」。（担当／木枝）

ビクター音産

遊びましたか？『死霊戦線』ただ今好評発売中。ACTとAVGの合体ゲームはPCエンジンならではの特権。やっぱり一度は遊んでみたいゲームでは!?（担当／南）

ビッグ・クラブ

『神武伝承』の発売がまたまた延期となりまして…。本当にごめんなさい。みなさん忘れないでね。それからバトルセットも発売するのでよろしく!!　（担当／大久保）

ビデオシステム

『わいわい麻雀』の完成間近にもっとこうすればおもしろい…とやったために、発売が6月になってしまいました。でもそのぶん期待してくださいネ！　（担当／山下）

ヒューマン

新しく参入するヒューマンのデビュー作『ファイヤープロレスリング』もついに完成!!　4人同時プレイもできるので、友達を集めて楽しんでね。（担当／茶々丸）

フェイス

ふはは…。オレの名前は東間宗四郎。ただ今制作中の『麻雀学園 東間宗四郎登場』の主人公だ。ちなみにオレは実在の人物かもしれないぞ。ふはは…。（担当／大野）

マイクロキャビン

このコーナーの担当は北山さんというとってもカワユイ女の子。だから「『めぞん一刻』、早く出してくださいね」と言われると辛いです。もう少し待ってね。（担当／大津）

メサイヤ(NCS)

新入生のみなさま、ご入学おめでとうございます。『シュビビンマン』の太助とキャピ子もお祝いしてますヨ。今後も続々ソフトを出すのでよろしく。（担当／花城）

決戦！プロテニスワールドコート 第5回

ヤル気まんまんテニスで勝負！

最近、挑戦状の数も増え、ますます盛り上がってきたこのコーナー。とうとう、(勝)の“ワーテニ”達人を破る強者が現れたのだ！



(勝)チーム、ついに連勝記録ストップ！

シングルス 挑戦者



鈴木信寛(19)

⬅ワールドコートのサークル“すまっしゅ返し”の主催者を務める鈴木。大学1年生だ。



⬆1セットマッチで軽くウォーミングアップした後、いよいよ試合開始。

挑戦者鈴木、すぺしゃる今村をくだす！

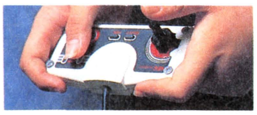
「じつは私、“すまっしゅ返し”というワールドコートサークルの主催者をしてるんです。メンバーは私を含め、6人います。リーグ戦を開き、ひまさえあればメンバーと対戦してるんですが、私の相手になる者がいません。ぜひともお手合わせを」という鈴木。自作の改造コントローラーを持参しての挑戦だ。鈴木はぶんぶん、今村はいちばんやりこんでいるキャラえどまえを選び試合開始。第1セットは接戦の末、鈴木がものにし、第2セットも後半4ゲームを鈴木が連取して、見事ストレートで今村を破った。



⬅得意のスマッシュ返しを決めガッツポーズ。

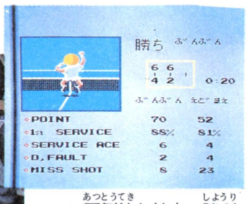


➡「ちょっとタイムね」一服いれる(勝)の今村。



⬅これが鈴木の改造コントローラーだ。





⬆圧倒的な鈴木の勝利。たいした強者だぜ。



すぺしゃる今村	4－6	鈴木信寛
(えどまえ)	2－6	(ぶんぶん)

シングルス 挑戦者



濱野　鷹(16)

⬅千葉市からやってきた濱野。「ワールドコートは、やっぱいちばん面白いですよね」。



⬆右手にテーピングをして、試合に挑む濱野。両者とも顔がマジだ。

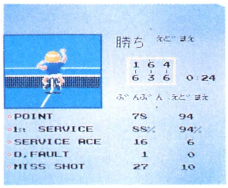
第2試合、挑戦者の濱野はぶんぶん、今村は再びえどまえを選び、必勝を期して勝負に挑んだ。第1セットは6－1で今村圧勝。第2セットは後半、濱野がねばり、6－3で奪い返した。そして第3セット。前半、今村が4ゲームを連取し、4－1と大きくリード。しかし濱野もふんばり、4－4と並んだが、結局6－4で今村が取り、フルセットの末、挑戦者濱野をくだした。



⬇試合開始直後、思わずアツくなり、上着を脱ぎ出す濱野。



⬆両者の対戦を余裕しゃくしゃくの態度で見守る1回戦の勝者鈴木。



⬅濱野のサービスエース16本は立派だ。

すぺしゃる今村	6－1	濱野　鷹
(えどまえ)	3－6	(ぶんぶん)
	6－4	

キミの挑戦を待っているぞ！

テニス魔王なんて光の玉なしでも余裕で勝てるぜ、(勝)の達人にだって負けねーぞっていうヤル気まんまんのヤツは、今すぐハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・簡単なコメントを忘れずに書いて、右のあて先まで送ってくれ。対戦はシングルスでもダブルスでもOK。いずれもハードコート、3セットマッチの勝負だ。試合に勝ったヤツには好きなPCエンジンのソフトを1本プレゼントしちゃうぞ。キミの挑戦を待ってるぜ！

<あて先>〒102東京都千代田区九段南4－7－16市ケ谷KTビル4F (勝)PCエンジン「ヤル気まんまんテニスで勝負！係」

がぶり寄り読者ページ

どすこいサロン

ウラ相撲5月場所



ウラ力士と遊ぶ奇妙キテレツな読者コーナー

地方巡業先でもなにかと落ちつきのない最近のウラ力士たち。それもそのはず、もうすぐ人気投票の最終結果が発表されるんだもんね。中間発表では、お羽黒を抑えてけつ潮が堂々1位だったけど、最終結果は？

ここでちょっと、寄せられた人気投票のおたよりを一部ご紹介。

- お羽黒のブロマイドはどこに売っていますか!?　(北海道・加本浩二)
- 見習いたいところが多い千代のウルフに1票！　(茨城県・ハエブン)
- オーノー一国のやさしさが好き。食べ過ぎに注意。　(鹿児島県・鉄次郎)
- ひいき力士はちょっとアブナイ北豚佑さ！　(東京都・西村正臣)
- けつ潮のどーみてもおかしな顔がステキだぜ。(大阪府・中川英之)
- こにくら錦の笑わない顔が魅力！（茨城県・新井宏幸）

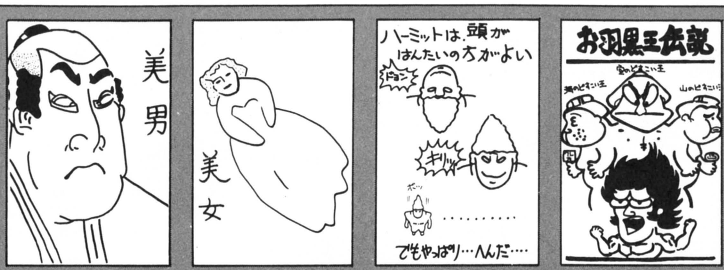
以上、紹介されたみんなには謝礼として300MACを太っ腹に進呈だ。今後ともひいき力士の応援をたのんだぞ。さて、今月はいよいよ神秘のベールに包まれていた謎仮面力士の正体が割れそうだ。ガゼン、盛り上がってきそうだぜ。

イラスト／盛本康成

常連組の活躍がめざましい

カットランダム

300MAC



北海道・焼肉バンバンコレクション

しきもりお羽黒



まだ鉛筆で描いてくるやつがいるが、印刷の都合上、ダメだって！ 八王子の川上はもう一度濃い黒ペンで清書してきてほしい。そしたら一席入選だぜ！



◀大阪府・緑野芝



◀茨城県・本庄一成



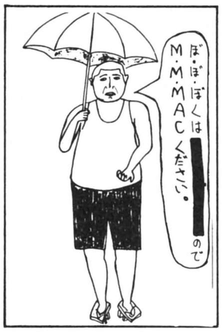
◀長野県・あすぎいね



◀千葉県・田村道義



◀栃木県・市田憲光



◀東京都・広辞林



◀佐賀県・桃崎京子

夢の対戦カードが実現

こじつけ一本勝負!!

200MAC

千代のウルフ



今月は期待を裏切られたぜ。しっかりせんかい！

11PM VS ETV8

題名と放送時間の一致でETV8の勝ち。

（福岡県・希芽羅）

もっと頭をひねろ。以下も同様だ!!

スパゲティー VS ラーメン

ラーメンの方が先にのびてしまい、スパゲティーの勝ち。（兵庫県・藤原総司）

じゃんけんのグー VS チョキ

ハサミで役立つからチョキの勝ち。

（山形県・斎藤善昭）

ウラ辞苑

斬新な言葉のオンパレード

200MAC

しきもりお羽黒



言葉の発明によって、人類はどんどん進化してきたんだぜ。ウラ辞苑でますます進化に貢献しようや！

「3.3cmの虫にも1.65cmの魂」

「一寸の虫にも五分の魂」の現代語訳です。この方が意味がわかりやすい！（鳥取県・西村誠一郎）

尺貫法なんて若いやつらは知らないもんな。

「何い！ いんざ、すかい」

怒ったときや、驚いたときに思わず口をついて出てくるんです。　（青森県・ボンビー秋田）

怒りがストレートに相手に伝わらないので、短気な人にはぜひ使ってもらいたいぜ。

「仏の顔もなんのその」

平気で何度も悪いことを繰り返す、こりないヤツのこと。　（千葉県・POWER）

「仏の顔もなんの陽子」だったら、みんな仏教を信じるかもしんないなあ。関係ねーけど。

「ち起床」

まだ寝ていたいのに早く起こされ、親が恨めしいときに言う言葉。　（広島県・オクラホマZ）

書き言葉やマンガの吹き出しに最適だな。

「円天下（炎天下）」

円の攻撃にさらされている欧米の経済状況。

「おぼれる者は笑ってごまかす」

あくまでプライドが高く、どんなに困ってもけっして助けを求めない人の高潔な態度。

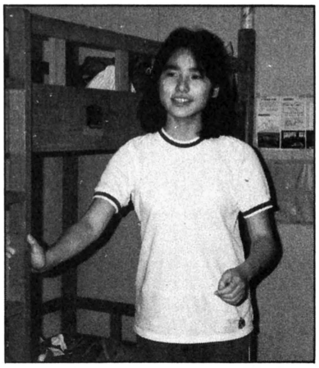
（福岡県・希芽羅）

経済からことわざの類まで、希芽羅はなかなかのもの尻だな。

ミス♥金星 700MAC

アイドル美少女はただ今BF募集中

山口文可ちゃん♥



文可ちゃんは学校でも1、2を争う可愛いコ。ただいま彼氏募集中だということで、ボクもアタックしようと思っています。（高知県・むっちゃん）

可愛いピースサイン彼女こそクラスの星

バニーピースちゃん♥



彼女はぼくのクラスメートで、頭も性格もよくて、運動もできるからとてもモテるんだ。（東京都・常の男）

浅香唯似ちゃん♡



修学旅行で知り合った彼女を推薦します。あの浅香唯ちゃんに似てとってもかわいいでしょ。声もきれいだった。（愛知県・ラムちゃん命）

こにくら錦



外人力士のオレだけど、このコーナーを仕切って美人に国境ないことよくわかったネ。金星の名前はフルネームで書いてくること！

熱闘論 100C 200MAC

言葉を闘わせるコーナー

千代のウルフ



あれ、どこいっちゃったんだろ、と言われたコーナーの復活だ！

No.1 PCエンジンソフトは？

もちろん『R−TYPE』だ。永遠の名作とまで言われたのだから。BGMもすばらしいし…。『R−TYPEⅢ』よ早く出ろ！　（大阪府・まるきん）

新方式のパワーサプライ。気合をこめて撃つときの快感といったら!!　絶対『魔境伝説』ですよ。それになんといっても、『R−TYPE』のようにアーケードからの“移植”じゃなく、あくまでPCエンジンオリジナルだってところがすばらしい！

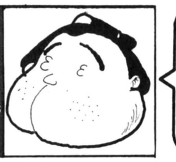
（京都府・小橋哲也）

どすこいウラ劇場



ふざけた野郎を仕置する ナマイキじゃん！ 200MAC

けつ潮



ナマイキなやつって、どことなく憎めないところもある。お羽黒が典型だよね。

親にしがみついたままこっちにアッカンベーをしてきたガキ。ちきしょう、殴ってやろうにも親がいるから手を出せなかった。わかりますか？　この辛さ！　（山口県・小林勝彦）

どこの世界にもいる張り倒したい“虎の衣を着る”やつ。子供ならまだカワイイもんだよ。

顔がいいのに頭もよくてスポーツもできるあいつ。そんでもって金持ちでバクテンもできるあいつはナマイキの極致！（大阪府・もろだし）

そういうのはやっかみとか、嫉妬っていうんだよ。丹波哲郎が言ってるよ、嫉妬深い人は決まって地獄に落ちるってさ。肝に銘じて！

金持ちのババアが連れている（右図の）ような犬。きっとペディグリーチャムなんか食ってんだぜ。（神奈川県・RYO）



ナマイキ大募集！

どエライ発明が集まったぞ

とれば便利な珍発明

300MAC

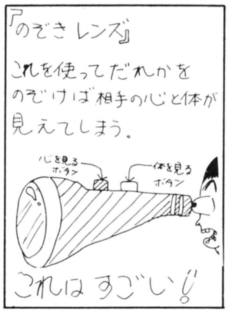


怒濤のように寄せられたすごおい珍発明の数々。エジソンボーイたちの創造力に、さすがのアタシも寄り切られてしまいそうだわ！



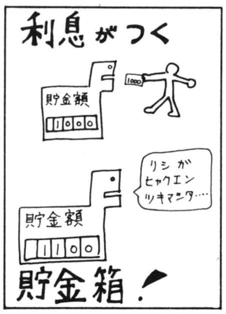
◀静岡県
PCデビル

老眼の境目にきたお母さんたちに朗報。針穴がワッと開くこの縫い針があれば、裁縫も苦もなくやれちゃうわ！



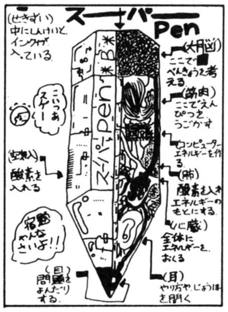
◀静岡県
チョモランマ

心を覗けてさらに体も覗けてしまうというところがスゴイ。わね。スケベなウラ力士の手に渡ったら大変よ。



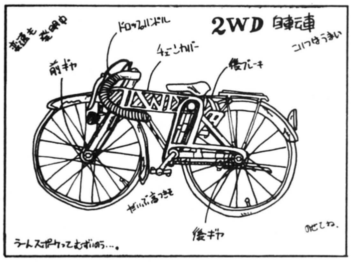
◀兵庫県
クロマニヨン

原理的にはメチャクチャもはなはだしいが、おこづかいに困っている人にとっては切実に欲しい夢のような発明ね。



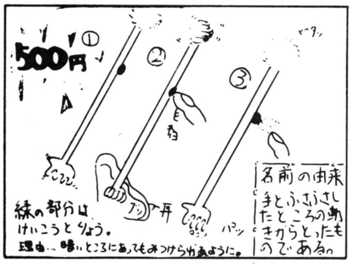
◀千葉県
来須米国

中に神経が入っているところがミソ。あと300年も待てば、開発されそうなサイボーグタイプのペンね。凝った絵もグー。



▲愛知県・安藤公一

ミニ四駆に触発されて開発した2WDのスーパーちゃりんこ。橋本聖子もこれに乗れば金メダルをとれたかもね！



▲福岡県・松隈康徳

耳垢もこれを使えば簡単にとれてしまいそう。無精者にぜひプレゼントしてあげたいなあ。500円というのも安くて◎。



▲熊本県・ケンちゃん

全く必要のない機能だけどこんなものよく考えたわね。

たくさんの発明サンキュね♡

〈勝手なタンス〉

タンスの中に脱いだ衣服をポンと入れておけば、勝手にたたんでくれる。また衣服につく虫も勝手に吐き出す。

（兵庫県・クロマニヨン）

お母さん、重宝するわね。

〈オールマスクバンド〉

カチューシャに似ているがこれを頭につけると、自分の顔が思い通りに変形する。

（福岡県・橋本知一）

明智小五郎の宿敵・怪人二十面相も使ってたりして。

〈正夢枕〉

この枕で見た夢は正夢となる。東大合格の夢なんて見たいね！（千葉県・中村安孝）

"エルム街の悪夢"を見ちゃった人はどーすんのよ!!

胸ドッキンの初体験アラカルト

やったぜ初体験

300MAC



ティーンエイジャーって、いろんな初体験ができて幸せねえ。アタシ、みんなの初体験を、ノスタルジーにひたりつつ楽しませてもらうわ♡

友だちの紹介で、ファーストデートにこぎつけました。相手の女の子は、その友だちの中学校のときの同級生。だからデートのその日まで彼女の顔は卒業名簿でしか見たことはなかった。まあ、大人でいえば見合いみたいなもんですね。で、見合いする人の気持ちがわかったというか、いざ向かい合っても何も話せずモジモジ。彼女もモジモジ。ろくな会話もないままその日は別れました。マズった、とうなだれて帰宅したその夜、彼女から「お互い今日は緊張したけど今後もよろしく」という電話がきました。現在、大事に交際を続けています！（長野県・あんぱん）

ういういしいカップル誕生、おめでとさん♡

父親についての作文の宿題が出たとき、父のことはよく考えても何も出てこなかったので、父の仕事場に行ってみることにした。父はマンションなんかの建設の監督をしているのだ。監督といっても、父は、みんなに混じって実際に重い鉄骨を動かしたり、セメントの袋をかついだり、とても大変そうな仕事をしていた。仮設事務所の窓から働く父の姿を見ていたら、なぜか涙が出てきた。なにかわからんけど感動して流した涙は、あれが初めてだった。（徳島県・ターボ）

わけのわからない涙は人間だけしか流さないわ。

従姉妹と遊園地に行ったとき、従姉妹がループコースターに乗ろうと言った。私はあんな怖そうなの乗ったことなかったけど、年下の従姉妹にバカにされると思って普通な顔で初挑戦したら、ぜ〜んぜん平気だったよ。（神奈川県・水沼尚子）

いろんな初体験、モアモア募集中よ♡

愛すべきぼくらのマヌケ体験

夜霧のイマイチボーイ

200MAC

けつ潮



何をやってもイマイチなコは、どこかやさしくて、毎回親しみが湧いてくる。

ぼくのクラスのガリ勉のT（別名・歩く参考書）は、ラジオ体操をしていてあばら骨を折ったという、とんでもないひ弱なやつだ。マジな話ですよ！　（兵庫県・クロマニヨン）

ぼくも、タンを吐いたときに肋骨を折った人を知っている。信じられないようなことって、意外とあるもんだよな。

友人のSは、歴史のテストで、わからないところに「そんな昔のことは忘れた」と解答して先生に叱られた大バカ野郎です。

また、友人のTは、自動販売機でジュースを買ったら、まだランプがついていたので「もうけた！」とはしゃぎ、続けてボタンを押しました。そしたら、まだランプが点灯してたので、さらにボタンを押し続けて、とうとう5本のジュースを手に入れました。はて、そのときになってやっと、500円玉を入れたことに気がついたおめでたい男です。　（岐阜県・如月陵介）

楽しい友人がたくさんいて、いいなあ。

社会の時間に「ナポレオンはどういう人か」と先生に質問されたKくんは、「高級ウイスキーになった人」と答えた。ウケを狙ってジョークを言ったはずのKくんだったが、先生からすぐに「ばかあ！　ナポレオンはブランデーだよ」と切り返されて、シュンとなった。

（福島県・MAC少年）

ドイツに「雄弁は銀、沈黙は金」なんて有名な格言があるけど、うかつなことは言わぬが花。

1年生ながら、生徒会の副会長に立候補したKだったが、○○本や△△ビデオを所持しているという中傷が流され、見事に落選した。だけどKは「ほんとに持ってたからしょーがねえ」と男らしく敗者の弁を述べました。

（千葉県・匿名希望D）

モノホンの政治家にも見習わせたい、Kくんのあっぱれな態度に感銘！

Fは相撲部のフンドシをおもしろ半分に締めめてインキンをうつされた。

（滋賀県・川上順二）

力士のフンドシは清潔なはず（きっぱり）！

どすこいウラ劇場



どすこい名物禁断の写真館

おどろき！生写真

500MAC

北豚佑

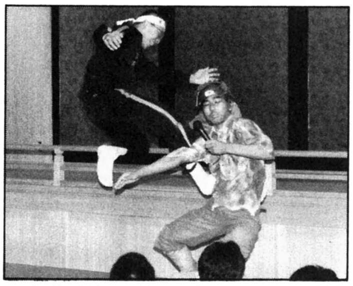


思わずほおずりしたくなるような逸品はなかったものの、３作品ともにまずは及第ね。

▼東京都・乱馬
題『ぼくは女のおもちゃ』

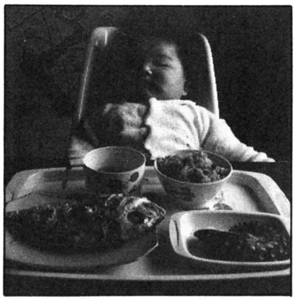


写真の人物はぼくの友だちでYくん・13歳。女の子たちからヘアバンドをつけられ、おまけに写真まで撮られて。いやはや気の毒なやつです。Yくんは女から頼まれると何でもノーと言えないのだ。



◀兵庫県・浜口芳雄
題『蹴られる日本兵』

修学旅行のときに撮りました。元海軍兵が道に迷っている日本兵に蹴りをいれているところです。余興にしては空中をあんな高く跳んで、すごく気合が入ってるでしょ！



▲兵庫県・BOØWY
題『ガキの頃はリッチだった』

現在の食生活は貧しくて、とても他人には恥ずかしくてしゃべれませんが、そんなぼくだって、ガキの頃は鯛を丸ごと1匹たいらげていたんです。どうです、でっけえ鯛でっしゃろ！

おたよりコーナー

250MAC

ノーマル編

ぼくはこの前、大好きなSさんにアタックしたら「2万MAC貯めて見せてくれたら付き合ってもいい」と言われた。だから必死なんです！

（東京都・乱馬）

㊖を千冊くらい一度に買ったら2万MACになるよ！

わが校で一番できるSくんが、最近新しい参考書を買った。ぼくもマネしようと思って同じものを買いに行ったら売り切れていた。次の日、学校に行くと、たくさんの人がその参考書を手にしていた。できるやつの影響力って、すごいと思った。

（栃木県・匿名希望Y）

マネるならSくんのひたむきな努力をマネなくちゃ！

ぼくの学校の社会の先生はすぐに調子に乗ります。調子に乗ってそのうちに自分の自慢話を始めます。そして話が終わりそうになると、またみんなでおだてます。こうしてぼくたちの社会の時間は、楽しく終わっていきます。

（兵庫県・浜口芳雄）

ネバーエンディング雑談！

私の声は菊池桃子に似ていると、よく人から言われていたので、友だちのKにその声で電話をかけてやったら、だまされた様子で、受話器の向こうで恐縮している様子が手にとるようにわかった。

（千葉県・よりちゃん）

ぼくにもかけてきて♡

ぼくの体重は82キロ、身長は170センチ、胸囲は103センチ。このからだでまだ中学1年生なんです。今、柔道をやっていますが、もうすぐマジに高砂部屋に入ろうと思っています。（千葉県・五代目）

角界入りしたら、報告してね。両国に応援に行くよ！

オーノー一国



おたよりの中で自分の名前や住所を書き忘れる人がいるけど、気をつけてね。

あぶない編

この前自転車に乗って街道を走っていたら、前方に「ニャンニャンHOTEL」の看板が見えたので、期待して寄ってみたら、獣医院付設のただの犬猫ホテルだった。ざけた看板出すんじゃねえ！

（兵庫県・山田刃物店）

商売上手な獣医さん!?

中学の修学旅行のとき、ぼくは「スターどっきり㊙報告だ〜」と言って、女子の寝室に侵入したら、騒いだ女子が先生に通報して、おかげで2時間の正座を余儀なくさせられてしまった。

（茨城県・七味とうがらし）

修学旅行で初ニャンニャンする人もいるってのにね。

お使いを頼まれて、近くのスーパーで豆腐を買おうとして製造年月日を見たら、翌日の日付になっていました。

（茨城県・めぐみ）

業者さん、ちょっと失敗したんだね。

クラスのUの部屋に行くとNTTの沢口靖子のポスターが貼ってあり、よ〜く見るとその唇のところがふやけていたんだ。ひとりで部屋にいるときどういうことしてるか、すぐわかった！

（神奈川県・サモハン）

お羽黒さんの部屋の『ラ・ブーム』のソフィー・マルソーのポスターも同じ目にあってる。

私、この前、男同士のケンカを見ました。パンチ、頭突き、エルボーがお互いのボディーに強烈に入って、まるでUWFのプロレスを見ているようでした。両者とも口と鼻から血を流してすごかった。とても怖かったです。

（大阪府・飛鳥井愛）

さらにアブナイおたよりも受け付けていま〜す。

元天才横綱お羽黒センセの軽い人生相談

俺に聞くな!!

250MAC

しきもりお羽黒



女の子は強いから悩まないのか!?　女の子の相談も待ってんだぜ！

Q ぼくはあだ名をつけられやすいんだ。トッポ、イカかば、UFO、パンツなど変なのがもう20個くらいある。どうしたら名前で呼んでもらえるだろうか。（茨城県・新井宏幸）

A 21個目は俺がしこ名をつけてやるぞ。そのためにはいい作品を寄せること。あだ名は人気者の証だぜ。

Q よく、食べ物なんかの宣伝で「新発売」という言葉が使われているけどあれは発売してからどれくらいまで有効なの。（東京都・乱馬）

A 広告の宣伝文句で、あの糸井重里もかなわないのが、この「新発売」というコピーなんだ。とても有効な言葉だけに、次の商品が出るまで新発売で通すメーカーが多い。

Q うちの男子高を共学校にするにはどうしたらいいのでしょうか。もう耐えきれん！　（東京都・青葉）

A 角界に女力士を誕生させるにはどうしたらいいか、考えてくれよ。解答はそれまでお預けだぜ！

Q 「ドラえもんですけど、ドラミ来てませんか」なるイタズラ電話に困っている。解決策を!（兵庫県　・ガッチャ）

A 「来ていますよ、妹と一緒に遊んでいますからご心配なさらずに」なんて答えて相手を翻弄してやろう。



すべての読者に参加してほしい

参加して、遊んで、そんでもってみんなのほしいMACカードがジャンジャン稼げるのは、「どすこいサロン」だけ。要領はもうおわかりと思うが、各コーナーに入選したら、そのコーナーに表示の点数分のMACカードが手に入るんだ。他のコーナーとのダブル入選やトリプル入選もアリだから、実力者はたくさんMACが稼げるはず。なお、毎月の成績優秀者は右の読者番付によって発表されるから、どんな作品が上位にランクされているかよく確かめて、自分の作品に反映させてほしい。高水準の作品で、しかも連続入選を続けていくと名誉あるしこ名をつけてもらえる特典もある。今月はついに2名の読者力士が誕生したぞ！

あて先	
	〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 どすこいサロン○○コーナー係

5月場所読者番付

	西		東
横綱	緑野芝	横綱	焼肉バンバン
大関	乱馬	大関	ケンちゃん
関脇	安藤公一	関脇	PCデビル
小結	むっちゃん	小結	来須米国
平幕	クロマニヨン	平幕	希芽羅
十両	RYO	十両	ターボ
幕下	広辞林	幕下	チョモランマ
三段目	本庄一成	三段目	桃崎京子

以下の人注目！

栄えあるしこ名命名式

簡単なる審査の結果、以下の2名をウラ相撲幕下付け尻の力士として認定する。なお、今後は好むと好まざるとにかかわらず、命名されたしこ名で投稿してくること。（総代・お羽黒）

焼肉バンバン　改め　**鉄砲力**

緑野芝　改め　**姫ノ尻**

ヘタならぬ上手な鉄砲を数撃ってきた焼肉と女ながら、セクシーに健闘を続けた緑に拍手！

●ウラ力士をキミの町へ呼ぼう　300MAC

ウラ力士に巡業に来てもらいたい人は、キミの町の名所・旧跡・名物を詳しく紹介してほしい。食指をうごかされりゃ、ウラ力士はどこまでも巡業に出かけちゃうぜ！

謎仮面力士の番付占星術

西				東			
横綱	しし座	基本運	強運月。思い描いていたことが現実になりそうだ。あとは少しの努力のみ！	横綱	てんびん座	基本運	運気は最高！　トライしたことは必ず好結果に結びつくはずだ。前向きに！
		恋愛運	アタック運最高。キミの誠意が必ず通じるはず♡　ここはドンとぶちかまそう！			恋愛運	恋人ができる暗示。タイプのコにはどんどん接近してごらん。きっと♡
大関	さそり座	基本運	上昇運気。特に勉強は、やればやるだけ成績もアップするはず。復習がカギに！	大関	おうし座	基本運	友情運アップ。友だちの輪を広げるには最適の時期。やさしさのウリがポイント。
		恋愛運	今月のキミは魅力的。異性がわんさか寄ってくるぞ。隙をうかがい、モノにせよ。			恋愛運	並運。ただし、おとめ座のコとの相性がバッチリなので、狙うならおとめ座を♡
関脇	おとめ座	基本運	親とのコミュニケーションがバッチリ。おこずかいの大幅アップも夢じゃない。	関脇	うお座	基本運	運気は中の上。すぐには結果は出ないけど、何事もやれば必ずあとで好結果が！
		恋愛運	物の貸し借りから愛情が生まれそう。異性の欲しがっている物を貸してあげよう。			恋愛運	異性運なし。だけど地道な接近があとで花開く暗示だ。くさらずマメに接しよう。
小結	やぎ座	基本運	友人同士のトラブルに巻き込まれそう。やっかいなことには耳を貸すな！	小結	ふたご座	基本運	汗に比例して運気もアップしそうだ。頑張ることに意義がある1か月だぜ。
		恋愛運	今月知り合ったコとはベストカップルになれる予感。知り合う機会を持ちたいね。			恋愛運	異性からはなにかと助けられるとき。しかし残念ながら恋愛とは結びつかず。
平幕	かに座	基本運	横着になりがち。勤勉さを心がけないと、とんだシッペ返しをくう恐れ大だ。	平幕	いて座	基本運	低迷運。気持ちがトンガって人に噛みつくと最悪運に陥るので注意が必要だ。
		恋愛運	運気は中。ただし現在恋愛進行形の人だけは、ますます愛が深まりそうだ。			恋愛運	異性に遠慮しやすいとき。下手にでるとヤボ用を押しつけられるので注意。
十両	みずがめ座	基本運	いいとこなしの1か月に。石橋をたたいてわたり、極力失敗をへらそう。	十両	おひつじ座	基本運	わがままいっぱいになるとき。それがモトで辛い目にもたくさん遭いそう。注意。
		恋愛運	最低運気。異性からはシカトの憂き目も味わいそうだ。ヘタな接近はタブーだぜ。			恋愛運	ドン底。異性という異性からは嫌われる暗示。好転を待って耐えるしかない…。



番付の見方

運勢のいい順番に、キミたちの星座が横綱から十両まで並んでいる。自分の星座がどういう運気にあるかを知り、このひと月を適切に過ごそう。

おひつじ座	3/21〜4/20	てんびん座	9/23〜10/23
おうし座	4/21〜5/21	さそり座	10/24〜11/22
ふたご座	5/22〜6/21	いて座	11/23〜12/21
かに座	6/22〜7/22	やぎ座	12/22〜1/20
しし座	7/23〜8/22	みずがめ座	1/21〜2/18
おとめ座	8/23〜9/22	うお座	2/19〜3/20

情報満載、ここ掘れワンワン！

インフォメーション

今回の情報も粒よりだぜ!! みんな、驚くなよ、ホラ！ どうだ!! あれ、ビックリしなかった？ おかしーな。



セーラー服"優子"を大募集

——'89日本テレネットイメージガールオーディション——

『ヴァリスII』の日本テレネットは、前作『ヴァリス』のヒロイン"優子"のイメージガールを募集中。レコード・ポスター・ラジオなどに出演できる。賞金50万円（1名）で、推薦者も豪華賞品がもらえる。締切は元年4月28日（当日消印有効）。〈応募先〉〒162 東京都新宿区東五軒町1－9 片岡ビル ㈱日本テレネット「'89イメージガールオーディション」係

応募要領

○応募資格　14〜20歳までの健康な女性に限る。1年間日本テレネットのイメージガールとして契約できる人（保護者の承認を得た人）。
○応募方法　〈自薦の場合〉①履歴書：氏名、年齢、生年月日、住所、電話番号、職業(学校名)、身長、体重、ボディサイズ(B／W／H)、特技（趣味・スポーツなど）を明記。②写真：上半身と全身（できればセーラー服か制服を着用）のカラー写真（サービスサイズ）各1点ずつ。〈他薦の場合〉①推薦する女性の履歴書（自薦と同様)、②推薦する女性の写真（自薦と同様)、③推薦者の住所、氏名、生年月日、電話番号、職業(学校名)、推薦のコメント。
※①と②と③を封書で応募

『桃伝』、『F・FII』が小説に！

——「桃太郎伝説」——

—「ファイナルファンタジーII」—

超人気のファミコンゲーム2作が小説になって角川文庫から登場だ！「BUNNKO版 桃太郎伝説」は、さくまあきらさんの原案を沙藤樹さんが小説化。「ファイナルファンタジーII ―夢魔の迷宮―」は、作／寺田憲史、絵／天野喜孝の最強コンビだぞ。

⬇420円で好評発売中。いますぐ本屋さんに走れーっ!!





⬆4月上旬発売、430円。面白さは保証つきだぜ！

テレフォンサービス特集

PCエンジンソフトの最新情報が聞けたり、ゲームの質問に答えてくれるテレフォンサービスの特集だ。

（T）のついているものは、テープで情報が流れる。それ以外は担当の人が応対してくれるんだけど、迷惑にならないように、質問をまとめてから電話しようね。あんまりしつこいときらわれちゃうぞ。それから、まちがい電話をしないように、十分に気をつけてね！

メーカー	電話番号	地域・注意	メーカー	電話番号	地域・注意
アイレム	06(534)1060	大阪、ゲーム問い合わせ専用電話	ナムコ	045(541)0000	横浜（T）
	011(685)9131	札幌（T）		0878(31)7651	高松（T）
	03(823)5130	東京（T）		06(389)9999	大阪（T）
	052(323)0270	名古屋（T）		011(851)0000	札幌（T）
	06(535)0651	大阪（T）	ハドソン	011(812)2355	北海道（T）
	092(475)9400	福岡（T）		03(966)1000	東京（T）
NECアベ	03(590)2009	東京（T）		045(441)7000	横浜（T）
ニュー	03(590)2626	東京、月〜金15:00〜19:30 土13:00〜19:30		0559(63)8350	沼津（T）
NCS	03(486)6588	東京、ソフトウェアプロダクト直通 9:00〜18:00		052(621)1441	名古屋（T）
タイトー	03(239)4000	東京（T）		06(463)9900	大阪（T）
	0878(33)6340	高松（T）		0878(37)0039	高松（T）
ナグザット	03(839)0017	東京(T)"ヤーサンキューオオイーナ"		0899(32)9900	松山（T）
ナムコ	03(756)7651	東京、ゲームの内容に関する質問		092(475)4253	福岡（T）
	03(540)1000	東京（T）	フェイス	03(372)8742	東京（T）

『水晶の王者』用キャラクター情報記入ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

◎キャラクターの名まえ：カタカナで16文字以内(途中「・」含む)

◎種族(1から5の数字)：1.人間族　2.妖精族　3.ドワーフ族　4.ハーフリング族　5.鬼族

◎信仰する神(1から7の数字)：1.イーヴォ　2.デュール　3.オザン　4.アウル　5.ザリ　6.ガルバニ　7.メディート

◎職業(1から6の数字)：1.戦士　2.魔法使い　3.祭司　4.吟遊詩人　5.商人　6.職人

◎第1～第3選択肢(0から9の数字)：53ページにのっている行動の選択肢から3つを選ぶ。選ぶ順番は結果に関係しない。

◎運命数(1から9の数字)：あなたの運の強さをあらわす。自由に選ぶ。

◎暗証コード(AからZまでのアルファベット)：あなたが登録されたときに、他人にあなたのキャラクターを使われないための暗証。忘れると困るのでメモしておこう！

すでにキャラクターが登録されてランキング表にのっている人は、種族、信仰する神、職業のかわりに3ケタの登録番号を記入して、自分の暗証コードをまちがいなく記入してください(行動の選択は同じ要領で)。

キャラクター情報記入欄

キャラクターの名まえ

種族	信仰する神	職業	第1選択肢	第2選択肢	第3選択肢	運命数	暗証コード

すでにキャラクターが登録されている人はランキング表の3ケタの登録番号を記入する。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが41円切手をはってください。(4/1以降)

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑤」係行

表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい 3.その他(　　　)
あなたの希望する商品名は？	
あなたはPCエンジンを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはメガドライブに興味がありますか？	1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
住所　〒	

☎　(　　)	性別	男・女
	年齢・学年	歳　　年
氏名	職業(学校名)	

●応募方法は11ページを見てね。

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記　事　名		記　事　名	
表紙	1	決戦!! プロテニスワールドコート	14
特報／イース	2	CDロムタイムス	15
NEW Soft TIMES	3	P-TYPE	16
ワンダーモモ	4	さくまあきらの「桃太郎伝達」	17
死霊戦線	5	PC移植市況月報	18
P☆47	6	裏技的達人	19
魔界八犬伝SHADA	7	達人道場／ダンジョンエクスプローラー	20
改造町人シュビビンマン	8	達人道場／コブラ	21
エナジー	9	達人道場／アウトライブ	22
水晶の王者	10	新作お毒味チャート	23
凄ノ王伝説	11	レビュースペシャル	24
特集／ガンヘッド	12	まんが／㊙パラレルワールド	25
SOFTHOUSE INFORMATION	13	付録／究極タイガー㊝攻略本	26

●P.22の"TIMESchedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたはファミコン、パソコンなどの他のハードを持っていますか？持っている人はその機種名を書いてください。

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名をお答えください。

●㊙PCエンジンでとりあげてほしい企画や、あなたがほしいと思う付録の内容などを書いてください。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

郵便はがき

102-

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「水晶の王者⑤」係行

おたよりコーナー

●応募方法は54ページを見てね

住所 〒	
氏名	
性別	男・女
年齢・学年	歳　年
職業（学校名）	

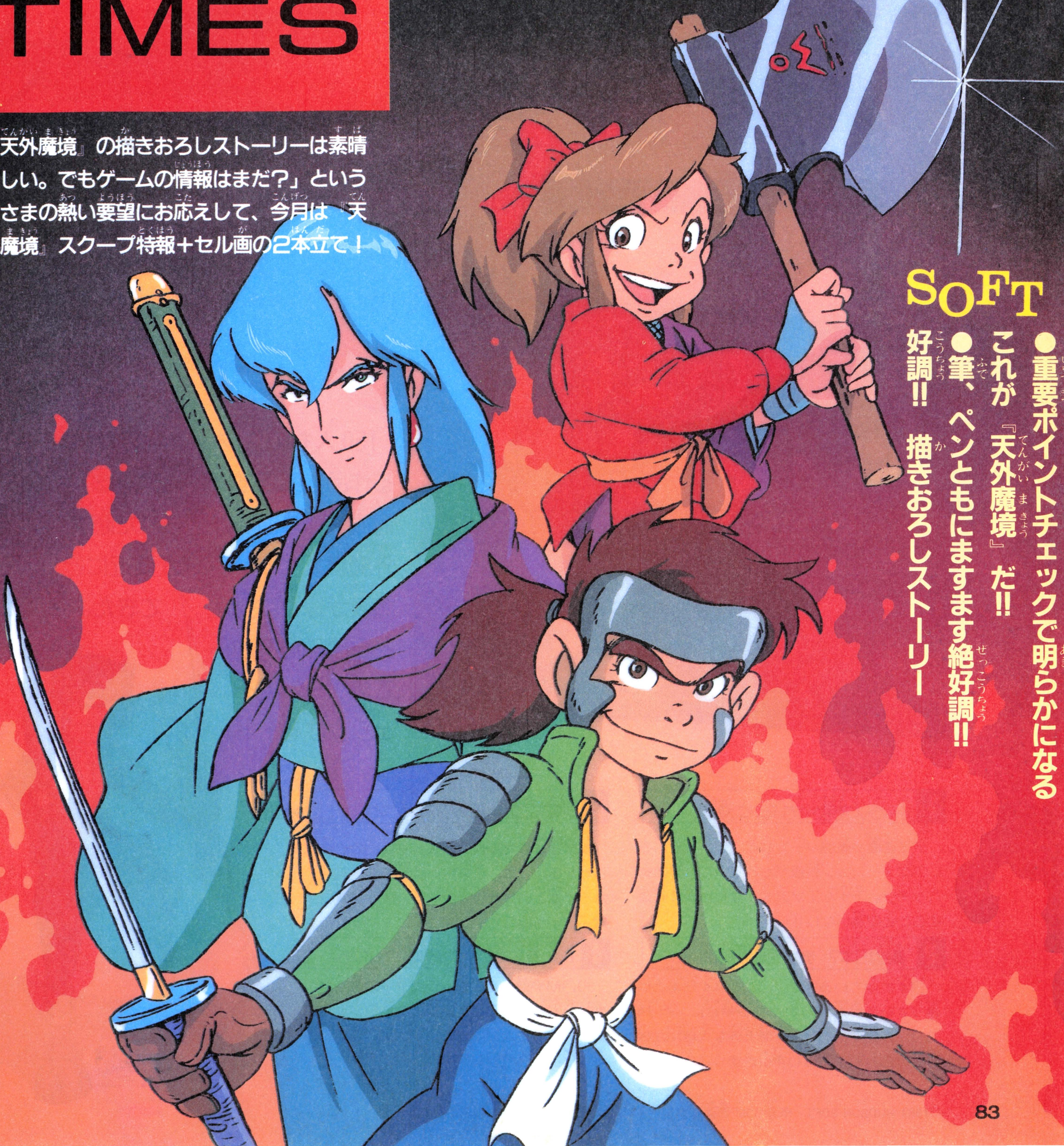
CD−ROMのすべてがわかる

vol. 5

CD·ROM TIMES

CD−ロム タイムス

「『天外魔境』の描きおろしストーリーは素晴らしい。でもゲームの情報はまだ?」という皆さまの熱い要望にお応えして、今月は『天外魔境』スクープ特報＋セル画の2本立て!



SOFT

●重要ポイントチェックで明らかになる
これが『天外魔境』だ!!
●筆、ペンとともにますます絶好調!!
好調!!　描きおろしストーリー

完成いよいよ間近！ 本誌が満を持して放つ

天外

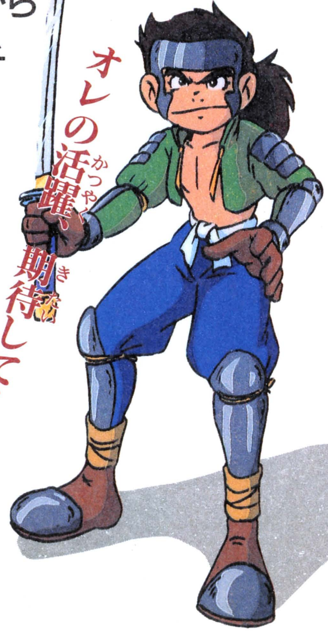
FAR EAST

ハドソン/5月下旬予定/価格未定/CDロム

超大作ゲームの全ぼうがいよいよ見えてきたぞ!!



150人ものスタッフ全員が納得できる作品を発表する、との一念で今まで何度も作り直しが図られた超大作『天外魔境』。ついに完成が間近に迫り、その姿が徐々に見えてきた。今回は、あらゆる角度からこのゲームをチェックするぞ!!



4大特徴

1 ふんだんに使用されているアニメ処理

デモ画面や戦闘シーンなど、いたるところにアニメーション処理がされていて、雰囲気バッチリ。下手なTVアニメなんかより興奮すること間違いなし!!

2 舞台は日本? まさに奇想天外な物語

日本に似ているけど、どことなく日本とは違っている世界“ジパング”を舞台に、忍術あり、妖怪変化ありの奇想天外な大冒険が繰り広げられる！ 思わず引きずりこまれるぞ。

3 仲間を見つけ、パーティプレイで戦え！

本誌連載のセル画つきストーリーの読者ならわかるように、自来也には大蛇丸、綱手、ホテイ丸といった仲間がいる。彼らを探し、パーティを組んでモンスターにアタック!!

4 肉声、音楽、効果音。デジタルがモノをいう

BGMや効果音、キャラクターの会話なんかは、もちろんCDに記録されたデジタルの音で楽しむことができる。まさにCDロムの本領発揮というところだ。

最新情報第1弾!!

天外魔境 ZIRIA

まずはゲームシステムをチェック!!

チェックポイント1 戦闘シーン

迫力あるアニメーションがみもの

敵と遭遇!!



⬆恐竜のようなモンスターが出現した!!

火の術

➡火の術を使う。炎に包まれて、敵が苦しそうにもがくんだ。



➡画面内に青い閃光が走り、敵に多大なダメージを与える。

雷の術



『天外魔境』では、アニメーションをふんだんに使った迫力の戦闘シーンが繰り広げられる。たとえば、"火の術"を使うと敵が炎に包まれたり、"雷の術"を使うと敵めがけて稲妻が走ったりして、ホントにリアル。もちろん、敵キャラたちもワサワサとアニメしちゃってるので、今にもモンスターに襲いかかってくるような迫力があるぞ。これもCDロムの大容量のおかげだね。

戦闘システムは、以前発表されたアクションバトルから誰にでも楽しめる、コマンド入力方式に変更されて、遊びやすさがアップ。デザインもスッキリとした感じになったね。

チェックポイント2 会話

3種類の会話モード

RPGの基本は情報収集。当然会話モードにも力が入っている。従来のゲームと違うのは、プレイヤーがもらえる情報の重要さによって、3種の会話パターンが用意されていることだ。たとえばストーリー上の重要キャラとの会話は、画面上半分に大きくウィンドウが開き、肉声でメッセージが語られる。反対にたいしたことない情報は、普通にメッセージが表示されるだけ。読みとばしてしまおう。なんとボスキャラとの対決時には、ヤツらと会話するんだぞ!!

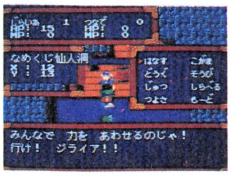
会話パターンはこ〜んな感じ!!



⬅重要人物は、ドンとアップで登場。



⬅お店の人もグラフィックで表示される。



⬅普通の人だと、メッセージだけだよ。

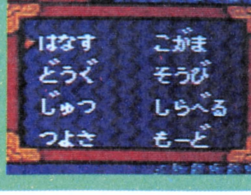
チェックポイント3 コマンド

『天外魔境』ならではのコマンドも登場

ゲームを進めるうえで欠かせないコマンドにも、ちょっと風変わりなものがいくつかある。まず戦闘コマンドの"ぬすむ"、これは自来也の得意技で、綱手や大蛇丸にも別の得意技があるらしい。通常コマンドの方では"こがま"や"もーど"なんてのがある。"こがま"は『サラトマ』の"柿っ八"みたいなものらしい。"もーど"はメッセージスピードなどの調整用かな？

通常コマンド

➡"こがま"、"もーど"というコマンドが気になるね。何に使うのかな。



戦闘コマンド

➡"ぬすむ"なんてコマンドを使って、どうやって敵と戦うんだろうか。



イラスト／参田奈モウ

第2章 ざけんなよ！オレは火の勇者だ！

描きおろし オリジナルストーリー



天外魔境

FAR EAST OF EDEN



ホテイ丸のもたらした情報により、ジパングの危機を知ったガマ仙人は、弟子の自来也を旅立たせた。
旅立ちのしたくをしようと筑波村へ向かう途中、早くも自来也とホテイ丸は大門教のあやつる悪ダヌキの群れに襲われてしまったのだ。
むむっ……！　いきなり、自来也が大苦戦だぞ!!

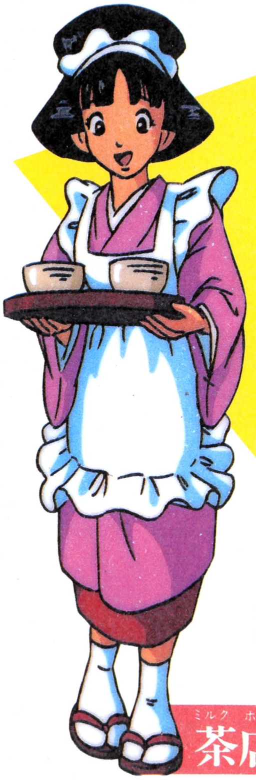
原作：P．H．チャダ
絵師：辻野寅次郎
翻訳：広井王子

筑波村の自来也にピンチの連続！



筑波村の長老

“ふるい伝説によると…”というフレーズをくりかえす長老。情報は大切だから聞こう！



村に入ったら情報を集めるのだ！ 茶店の看板娘も自来也のためにいろいろ教えてくれる。ゆっくりお茶でも飲もーっと。

茶店の看板娘

ホテイ丸とはぐれ自来也は筑波村に入ったのだが……

悪ダヌキに奇襲されて、必死に戦った自来也は、ホテイ丸とはぐれてしまった。

「とにかく筑波村に行こう！」

自来也はおなかがグーッと鳴ったので何か食べたかった…。

はじめての戦闘は肉体的にも精神的にも自来也をいためつけたが、メシさえ食えば明るく元気爆発！ 単純明解に楽天的な自来也くんなのであります。

「ホテイ丸はメシを食ってから探そう！」

自来也が筑波村に入った頃…。ホテイ丸は、ぬわーんと！ 悪ダヌキにつかまり、ニセのホテイ丸をつくられてしまった。

「ムニュモゴ……ヒキョウだぞ！」

「ムヒヒ！ お前にバケて、脳タリン自来也を今度こそコテンパンだポンポコリン！」

悪ダヌキの悪知恵に、ホテイ丸の騎士道精神がワナワナとくやしさにふるえるのであった。

「フレンド……ジライア……すまん！」

「ヒヒヒ……バカめ！ 俺たちゃズルいんだ」

天外魔境

FAR EAST OF EDEN

悪ダヌキは本当にやり方がキタネエやつらなのだった。だから大門教と手を組んだのだ。

筑波村でプラプラしていた自来也はばったりホテイ丸と出会った。

「オー！　フレンド！　ジライアさん！」

「ばっきゃろう！　どこ行ってたんだよ！」

「ゴメンゴメンね！　オシッコもれそでバタ走りアンタより先に来たのヨ！　ポン」

ホテイ丸はモミ手をしながら自来也にペコペコと頭を下げて説明をするのだった。

「おめえ、だんだんジパング流がわかってきたみたいだな！」と言いながら、自来也は何か変じゃねえかな？　って思いはじめていたのだが、「まっ……イイか！」と歩きはじめた。

「ジライアさん！　ワタシたいへんな情報を手に入れたのヨ！」

ニセホテイ丸は言った。

「なんだよ……たいへんな情報って？」

「"北の洞"っちゅう洞窟が近道なのよ！」

「おっ！　そりゃいいね」

「でも北の洞は大門教が大岩でふさいでいるネ」

「なに！　大門教がふさいだと！」

「ヒヒヒ！　だいじょうぶマイ・フレンド！洞窟に住んでる大ナマズを起こして、地下水脈を行けばいいネ！」

「ふむふむ……」自来也はまるで疑わない。

「大ナマズを千年の眠りから起こすには、大ヒゲヌキを使ってヒゲをくすぐればイイのヨ！」

「よし！　大ヒゲヌキを探そう！」



解説

タヌキ(狸)

おどろいたことにイヌ科に属し、ジパング各地に住み、人を化かして悪さをする動物。知能はきわめて高く、組織化した集団社会を作っている。食べものであやつることができる。"鹿"の鳴き声が苦手だと伝えられている。

ナマズ(鯰)

神々の使いとして地底に住み、天変地異を察して、いちはやく人びとに知らせる動物。大きな地震が起こるときは、その前ぶれとして、ナマズが地底で暴れ小さな地震を起こす、と信じられている。また「ものいう魚」とも言われる。

ホテイ丸(布袋丸)

外人宣教師ホテイ丸の名は、七福神のひとり布袋様よりとったもので、本名はドン・キ・ホッテと伝えられている。布袋様が人々に福をなし、詩を好み、子供に囲まれていたという話から、この外人が好んでつけたものらしい。

北の洞(ナマズの洞窟)

ジパングの地下に巨大な国があったと伝えられている。どんな国で何をしていたかは不明だが、その国への入口が各所にあって、守り神が入口をふさいでいるらしい。筑波村の北にある洞窟も、その国への入口だというが……。



天外魔境

FAR EAST OF EDEN

美しいジパングはオレが救う。自来也様のお通りだい！

北の洞で、ニセホテイ丸は正体を現した。

「バカめ！　自来也!!」

「あっ、やっぱり！　このヤロー、悪ダヌキめ！」

自来也は烈火のごとく怒った。とにかく自来也は筑波村でも有名な直情型なのだった。

タヌパンチやタヌキックをヒラリとかわし、自来也はガマ仙人じこみの術をあざやかにくり出した。“粉火の術”の連続技がキマリ、悪ダヌキはメンゴメンゴ！　自来也の前にハッタリと頭をすりつけて平あやまり。心やさしい自来也は、山へ帰れとタヌキを許してあげるのだった。

洞窟の中にあった“つづら”を開けると、中から、本物のホテイ丸が飛び出してきた。

「ジライアさん、サンキューベリベリマッチよ!!」

と、なーんと大ヒゲヌキを持って、ホテイ丸は涙を流している。

「これが、大ヒゲヌキか！」

自来也は黄金色に輝く不思議な形のヒゲヌキを手に取って見た。

「その大ヒゲヌキを大ナマズに使うヨロシ！　大切なアイテムだヨ！　ジパングには大きな謎がいっぱいあるネ！　フシギだよ……早く大ナマズ探すヨロシ！　フレンド、ジライアさん!!」

ホテイ丸は自来也のそでを引っぱって、洞窟の中を歩きまわるのであった。

「でもよ、なんで洞窟がとなりの国へつながってるんだろうなあ」

自来也はノンキに言った。

「ワタシ、聞いた話ネ！　昔々のジパングには地下に巨大な国があったらしいのヨ……ハイ！」

洞窟の地下へスルスルと下りた2人は、ポッカリと開けた場所にとび出したのだ。

「なんだ？　こりゃ？」

と自来也がスットンキョーな声をあげて目を見開いた。

「これよ！　ジパングの地下は、たぶんネットワーク化しているネ。ワタシすごい発見したヨ」

「ふーん、いろんなとこと地下がつながってるってことか！　誰がつくったんだ？」

「ふるいふるい人ネ……神々と呼ばれている人たちかもしれないヨ……」

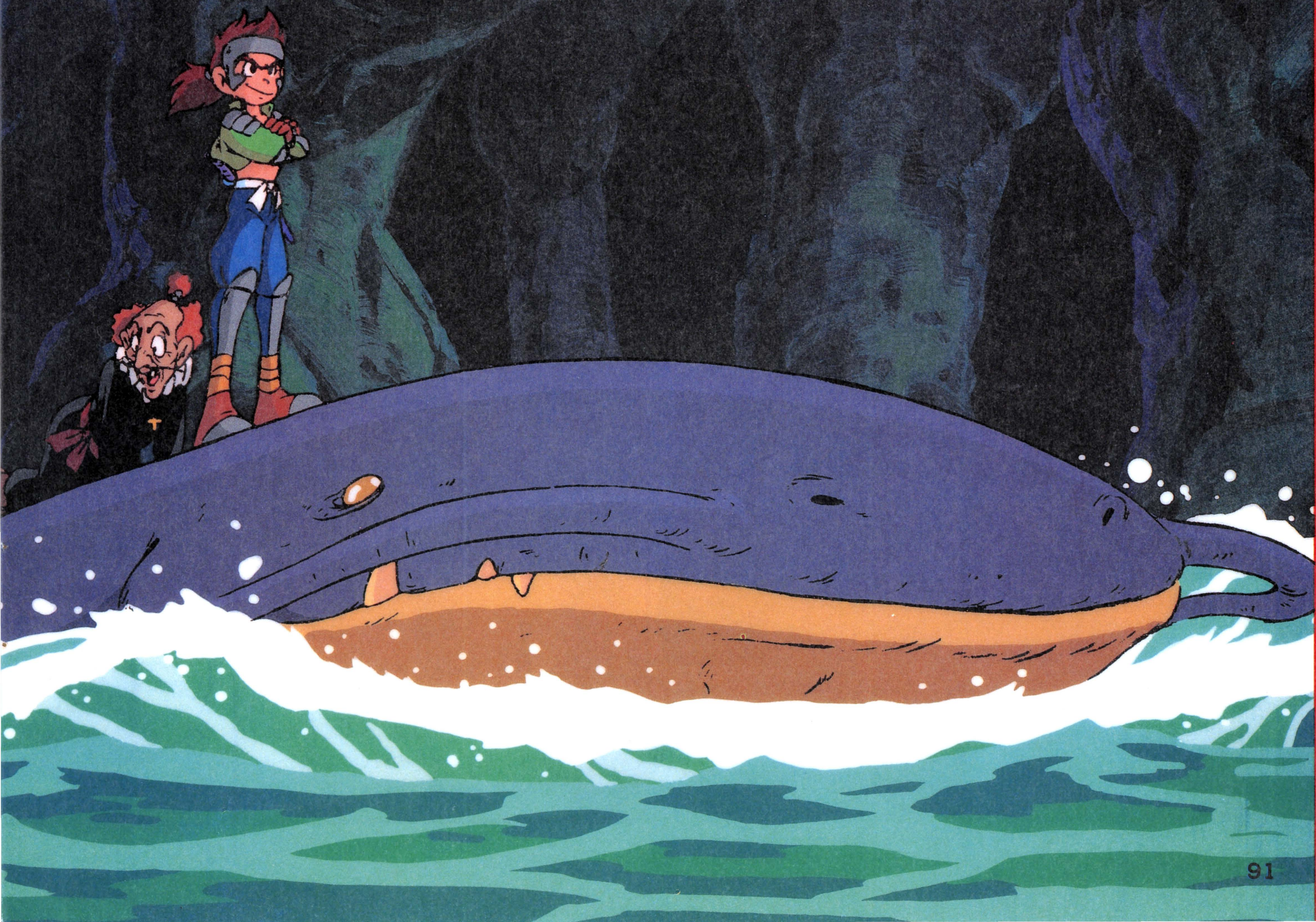
ホテイ丸は眉間にシワをよせて、深くため息をついた。

「グーグー……グルグルグウー！」

大きなイビキは千年の眠りについている大ナマズだった。自来也は大ヒゲヌキを使ってナマズのヒゲを引っぱった。

「イ……いてててて！」

大ナマズを起こした2人はナマズの背に乗って瀬戸内の海を渡るのでありました……。



いよいよゲームの内容に鋭く迫るぞ！

チェックポイント4
キャラクター&ストーリー

『天外魔境』の世界に生きる魅力的なキャラ

この物語の舞台、ジパングという国は日本の別名で『天外魔境』はジパングで繰り広げられる奇想天外な冒険活劇なのだ。

その昔、ジパングはオニ族をひきいたマサカドとの戦いで、滅びかけたことがあった。しかし、そのとき、どこからともなく"火の一族"が現れ、激しい争いの末に、"聖なる玉"の力で、マサカドの霊を地中深くに封印したのだという。

この物語の主人公"自来也"は、この"火の一族"のうちのガマ族の子孫で、筑波山に住むガマ仙人のもと、厳しい修業生活を送っていた。そんなある日、ホテイ丸というヘンな外人が2人のところへやって来た。ホテイ丸によると、大門教と名乗る魔族がマサカドの霊を復活させ、ジパングを支配しようとしているらしい。こうして、自来也の冒険は始まるのだ。しかしマサカドを倒すためには、同じ"火の一族"のナメクジ族とヘビ族の勇者、綱手と大蛇丸を見つけだし、3人の力を合わせなくてはいけない。さらに、自来也の行く手には"大門教13人衆"という強大な敵が待ちかまえているのだ。はたして自来也たちの運命は……。

と、ストーリーはこんなぐあい。そしてここに紹介するのは、自来也の仲間たちと、大門教13人衆のプロフィールだ。

大門教13人衆

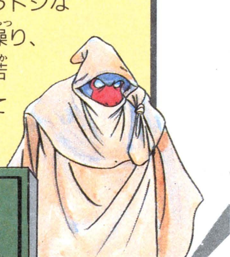
6番手 シンゲン



伝説の殿様シンゲンに化けて「しなの国」の人々をだましている。ナメクジ玉を盗みだし、自来也たちをおびきだす。

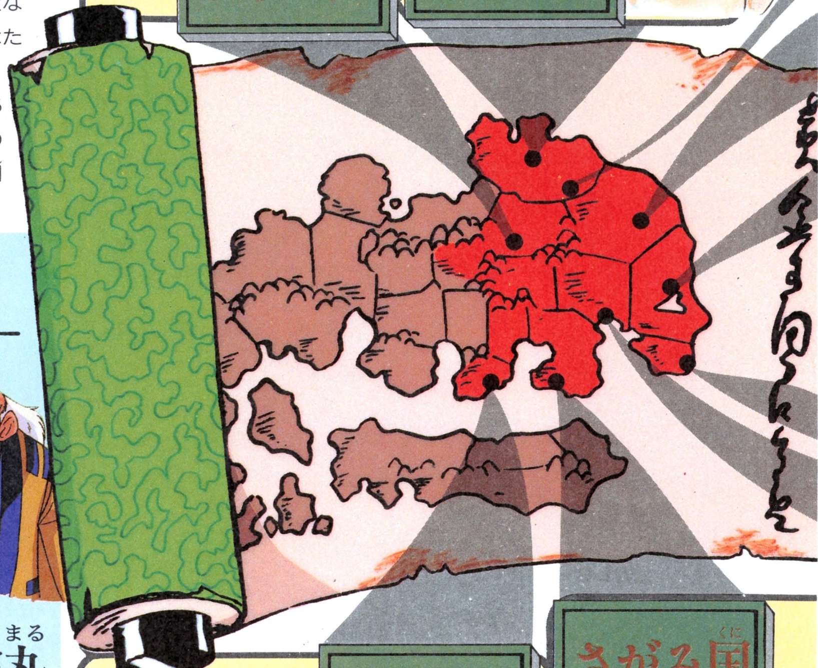
しなの国

5番手 マントー



うっかりサルそっくりの姿に化けてしまったというドジなやつ。サルたちを操り、むつ国じゅうから若い娘たちをさらっている。

むつ国



富士国

8番手 南蛮屋



あくどい商売と強欲で富士国の人々を苦しめている。お金がないと生きていけないというボスだ。

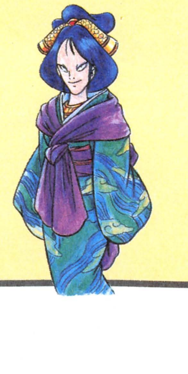
やさしそうな顔をしているが、その実体は大グモの化け物。人々を捕らえ、地下の洞くつで働かせる怖いおねえさん。

7番手 イト姫



さがみ国

9番手 ヤシャ姫



カーミラという化け物の化身で、さがみ国を支配している。

自来也とその仲間たち

自来也（ジライア）



物語の主人公。"火の一族"のうち、ガマ族の血をひく勇者。ジパングの危機を知り、自分の使命に目ざめる。

ガマ仙人



自来也の師匠で、ガマ族の血を守る者。ホテイ丸の知らせを聞き、自来也に"火の一族"の伝説を話す。

綱手（ツナデ）



ナメクジ族の血をひく勇者。性格は明るくて、ものすごい力持ち。

大蛇丸（オロチまる）



自来也が熱血ヒーローならば、こちらはクールな二枚目といった存在。ヘビの術を使う。とにかく、ナゾの多い人物だ。

ホテイ丸



ガマ仙人たちにジパングの危機を知らせに来た外人宣教師。彼の国も魔族にやられてしまったという。

小ガマ



自来也たちのパーティの一員。はたしてどんな能力があるのかはわからないが、ジャマにはならないはずだ。

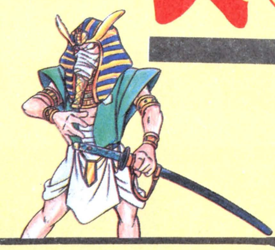
天外魔境

FAR EAST OF EDEN



4番手 カーメン

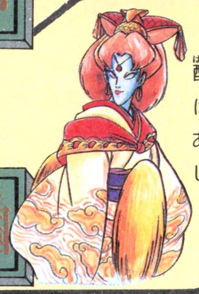
魔神像のおかげで不死身のパワーを得ている。正体はハーメルンという怪物で、魔術を使う。



3番手 ダンジョウ

ツタンカーメンのような姿で、その正体はミイラ。ミイラを増やし人々を苦しめる。

りくう国



2番手 タマモ姫

大殿様と結婚して、ばんもう国を支配しようとたくらんでいる。その正体はキュウビというキツネの化け物で、あやしげな術を使って自来也たちを苦しめる。なかなかの強敵だ。

ばんもう国



1番手 ゴーモン

自来也たちの前に最初に立ちはだかるボス。水戸コーモンさまを追い出し、筑波国を支配している。人々を拷問にかけ、魂を抜きとる恐ろしいやつだ。

筑波国



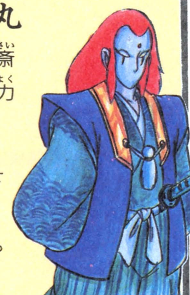


11番手 水王丸

千葉国で大門教の秘密兵器を作っている。その名のとおり、水を操る力を持ち、その正体はクラーケンという化け物だ。

千葉国

武蔵国



12番手 幻王丸

大門教の大ボス邪神斎の息子で、さまざまな魔力を持っている。



13番手 邪神斎

大門教の大将で、その力はほかのボスとは比較にならない。

10番手 ムテキオー

その名のとおりムチャクチャ強い相手。おまけに残忍で冷酷というとんでもないヤツ。



ザコモンスター

このゲームにも、やはり数多くのモンスターが登場する。写真はそのうち恐竜タイプのもの2種だ。スライムみたいな弱いヤツから強敵までイロイロ登場してくるぞ。





チェックポイント5 ショップ

なにかとお世話になります

武器を買う武具屋、道具を買う雑貨屋、それに宿屋は当然、そのほかにも茶店なんかも登場するらしい。茶店ではお茶を飲んで体力回復するのかな、それとも情報収集の場所だろうか。どちらにしても雰囲気タップリだよね。そしてもう1つ、「預」のマークがつくお店。これはやはり銀行かな。そういえば『桃伝』にも"といちやグループ"という銀行があったよね。



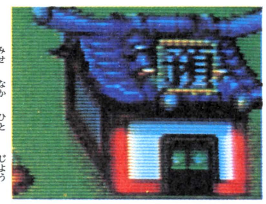
⬅戦い疲れたら、ここで休みましょ。



⬅どんなアイテムを売っているのかな。



⬅お店の中の人から情報を聞くこともできる。



⬅「預」って、やっぱりお金を預けるのか?

チェックポイント6 イベント

こりにこったイベント演出

この物語には、綱手や大蛇丸との出会い、そして大門教13人衆との対決など、数多くのイベントが用意されている。そうそう、今回の書きおろしストーリーで紹介した、ニセのホテイ丸や、大ナマズの話もきっとそのうちのひとつだろうね。

そうしたイベントは、ゲームを進めるうえでの重要なポイントだから、アニメーション、サウンドなど、まさに入魂の演出がなされているんだ。

チェックポイント7 アイテム

どんなアイテムが登場するかな

武器や防具の類はもちろん、数多くのアイテムが登場する。まずストーリーに登場した、3つの聖なる玉。これなんかは3つの玉を探すこと自体、かなり重要なポイントになりそうだ。そのほかにも、自来也が術を使うときに必要な巻物や、仙人の丹薬なんて、いかにも『天外魔境』らしいアイテムが、実際にゲームで登場する可能性は大きいぞ。ほかに、綱手や大蛇丸にも、それぞれに合ったアイテムがあるはず。

チェックポイント8 スタッフ

FAR EAST OF EDEN

天外魔境

『天外魔境』を生み出した超強力スタッフたち

企画 原作 広井王子



CDロムは、従来の概念を打ち破るメディアだ!!

一昨年の夏にCDロムのゲーム制作のお話があってから、コンピュータのレクチャーを受け、僕たちの"540メガとの戦い"が始まりました。

なにしろ、すべてが初めての試みだったのです。CDロムにゲームをのせて、いったいどんな面白さを作り出せるか？　スタッフ全員が不安と希望を胸に秘めながら、ブレーンストーミングを繰り返し『天外魔境』の全体像を浮かび上がらせたのです。

30年前のTVがそうであったように、CDロムも、まだハードをすべてコントロールしてソフトを作るというテクニックや、演出法、ゲーム文法などが完成されていません。まだまだ、よちよち歩きです。しかし、CDロムは大きな可能性を持ったメディアなのです。

雑誌や映画やTVがなし得なかった、物語世界への感情移入を、これほど簡単に行えるメディアは、CDロム以外にないでしょう。

『天外魔境』は、エンターテイメント超大作としてつくられた物語の、第一部にあたる部分をゲーム化したものです。どうか、僕たちの大いなる試みを十分に楽しんで下さい。

略歴　昭和29年東京生まれ。幼少の頃より、おもちゃと映画に囲まれた生活をおくる。映画の自主制作にも参加。昭和51年レッドカンパニー設立。アニメやお菓子のおまけなどでヒットをとばす。

キャラデザイン 辻野寅次郎



アニメでは経験しなかった苦労

僕はアニメを作っていたので、この作品に関わって、初めとてもとまどってしまいました。

物語のスケールの大きさは、とてもアニメでは表現できないものなのですが、なにせ絵を動かす方法がとても複雑で、プログラムという"手続き"を踏まなくてはならないのです。さらに、動かせる絵の大きさや枚数に、とても制限が多く、とにかく苦労しました。

しかし、多くのスタッフと格闘したかいがあって、『天外魔境』はすばらしいゲームに仕上がっています。絶対面白い！

略歴　昭和35年奈良県生まれ。アニメ界の東大、テレコムから、レッドカンパニーに流れつく。

ゲームプロデュース ハドソン



皆さんの期待以上のものを作ります

『ファイティングストリート』から最新作『コブラ』で、CDロムの素晴らしさを体験した方々は、ますます『天外魔境』への期待がふくらんでいることでしょう。もちろん、「『天外魔境』が発売されたらCDロムを買おう」、とその発売を心待ちにしていらっしゃる方々も、それは同じことと思います。

開発スタッフ一同、「ユーザーの皆さんの期待を裏切らない」かつ「自分たちの納得のいくものを作り、発表する」を合言葉に、日夜頑張っています。

現在、ソフトのデバッグ作業に入り、開発はいよいよ最終段階。首を長くして待ってる皆さん、もう少し辛抱して下さいね。

声優陣 VOICE 究極のラインアップ

アニメに詳しい人ならば、思わずウームとうなってしまうほど超豪華な声優陣。主役の自来也には、『AKIRA』の金田役を務めた岩田光央氏。ガマ仙人には、『ドラゴンボール』の亀仙人こと宮内幸平氏と総勢なんと21人。ほかのメディアでは実現不可能だ!?



⬅邪神斎の声を演じるベテランの加藤精三氏。

音楽 SOUND あの坂本龍一氏が、作曲を担当

音楽を担当するのは、元YMOの坂本龍一氏。同氏は昨年、映画『ラストエンペラー』の音楽を担当してアカデミー、グラミー両賞を受賞した国際的アーチスト。今回の仕事は、坂本氏自らシナリオを読み大乗り気で引き受けたそうだ。これは音楽も、バッチリ期待してマチガイないね!!



次号はついにゲームの真髄に鋭く迫る!! こうご期待!!

マルカツ 勝PCエンジン

SOFT HIT CHART

2月発売のソフトは2本だけ。ちょっと寂しいけど、ともにチャート入りしたぞ!!

2月28日付

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、㊘PCエンジン編集部が作成したものです。太矢印マークは、急上昇中を意味します。

	順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	発売日	最高順位	登場回数
↑	1	—	1,515	ネクタリス	ハドソン	2月9日	1	1
↑	2	5	788	ソンソンII	NECアベニュー	1月27日	2	2
	3	3	463	ビジランテ	アイレム	1月14日	3	2
↓	4	1	392	ドラゴンスピリット	ナムコ	12月16日	1	3
↑	5	—	385	モトローダー	メサイヤ(NCS)	2月23日	5	1
↓	6	2	360	スペースハリアー	NECアベニュー	12月9日	2	3
	7	4	326	カトちゃんケンちゃん	ハドソン	'87年11月	4	3
	8	—	301	R-TYPE II	ハドソン	'88年6月	8	1
	9	7	266	ファイティングストリート(CDロム)	ハドソン	12月4日	7	3
	10	—	249	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	'88年8月	10	1

今号のチャートの動き

『ネクタリス』初登場1位を獲得!!

2月発売のソフトは2本だけ。俗に「ニッパチ」といって2月と8月はものが売れない時期。メーカーさんも2月発売を敬遠したのかもね。

とはいえ、本格RPG『ネクタリス』は初登場1位、PCエンジン初のレーシングゲーム『モトローダー』は23日発売であるにもかかわらず5位と、しっかりチャートイン。新作が強いという定説はくつがえられそうにない。

その他の注目されるソフトとして、『魔神英雄伝ワタル』がある。同名のTVアニメのゲーム化だが、根強いファンがいるんだろう。

さて、次号からいよいよ新作ラッシュが始まる。3月はなんと10本以上のソフトが店頭に並ぶことになるのだ。しかし、31日発売も多く、集計がまにあうかどうか微妙なところ。

どのソフトを買おうか迷ってしまう、なんてみんなの声が聞こえてきそうだけど、こういう悩みはうれしいこと。こういう状況が続きますように。



⇐難度の高い裏ステージまであって、2倍楽しめる。

期待の新作BEST3

	順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名
	1	1	464	天外魔境(CDロム)	ハドソン
	2	4	241	ダライアス	NECアベニュー
↑	3	7	186	凄ノ王伝説	ハドソン

4月1日以降発売のソフトの前評判をさぐってみよう。1位はあいかわらず『天外魔境』だが、2位3位に変動があった。常に好位置をキープしていた『ダンジョンエクスプローラー』が発売に至り、めでたくこのコーナーを「卒業」のはこびとなったためだ。

そこで2位に入ってきたのは、こちらもこのコーナー常連の『ダライアス』。発売が今春予定といいささか心もとないが、必ずや良質のゲームとなってお目見えすることだろう。

3位はビジュアル重視の本格RPG『凄ノ王伝説』が入った。



⇐敵キャラはもちろんコンパクトになるけど、迫力は十分。

●調査協力店 キデイランド原宿店、キデイランド立川店、博品館TOY PARK(以上、東京)、ハローマック各店舗(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)



発表! さくまあきらの弟子 P-TYPEゲーム

ピータイプ

さくまさんと桃太郎チームが手がけるコミカル・アクションゲーム、『P-TYPE』。このゲームのアイデアを読者の皆さんから募集したところ、なんと応募総数7,854通! その中からたった1人の最優秀を選び出すのは、大変な作業でした。が、いよいよその発表の時が来ました。



最優秀賞 野田紀幸クン〈大阪府〉

実用アイデア満載!! 総合力で最優秀賞獲得

栄えある最優秀賞に選ばれたのは、大阪府高槻市の高校2年生、野田紀幸クンの作品だ。レポート用紙3枚にわたる、かわいいイラスト入りのアイデアを送ってくれた。

びっくりするような一発アイデアではないのだが、ひとつひとつのネタがゲームに取り込みやすく、全体によくまとまっていたので、総合力で最優秀賞。

桃太郎の攻撃は、すごくいいアイデアだったんだけど、鬼のツノ(?)の上に乗るっていうのが、イメージ的につらいものがある。

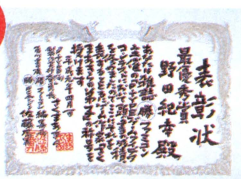
敵キャラクターでは、バットを振りまわす"スーパール一鬼"、桃太郎に向かって、走ってきて突然こける"こけ太郎"(こける前にたすけるとボーナス点だって)など、アイデアも楽しい。デザインもかわいくていいので、土居孝幸くんがキャラクターを作るときの参考にさせてもらいました。

基本的な部分はよくできているので、今後はみんなをアッと驚かせるような発想ができるように、がんばってみてください。 〈さくまあきら〉



これが野田クンに贈られる豪華賞品だ

賞状



⬅最優秀賞をたたえ、さらに、さくまあきら先生の弟子を名乗ることを許可してしまう、2倍おいしい、ありがたき賞状。

エンディングクレジット

現在PCエンジン版で開発中の、『P-TYPE』(正式名称は変わりますが)のエンディングに、野田クンの名前がスタッフとして出てしまいます。みんなも、ゲームをクリアして野田クンの名前を見つけてあげてください。みんなの代表なのだから。

CDロムセット



⬅CDロムロム、エンジン本体、IFユニットをセットで。

参加賞 惜しくも入賞を逃した皆さんのなかから、抽選で100名に参加賞として『㊕PCエンジン』特製テレカをプレゼント。当選者はつぎの皆さんです。〈北海道〉新谷悦風、小山謙二、梨本拓也、金子亮〈青森〉佐藤寿一、狩野晃一〈宮城〉白阪修〈岩手〉及川淳〈山形〉中鉢薫〈福島〉斎藤孝、安田豊、秋山嘉之〈新

を目ざせ!!㊙PCエンジン創刊記念!!

ムアイデア入賞作品



優秀賞

優秀賞はつぎの5人。惜しくも最優秀には及ばなかったものの、最後まで野田クンと競い、審査委員長のさくまさんを悩ませた、オモシロ・アイデアたちなのだ。

それでは、さくまさん、飯塚さん(『P-TYPE』のマップ、システムを担当する責任者)の寸評とともに、5人の作品を見ていくことにしよう。

賞品はPCエンジン

優秀賞の5人には、PCエンジン本体と、さくまあきらの弟子見習いの賞状が贈られる。賞品の到着を楽しみに待っててね!!



吉田貴美代クン〈栃木県〉

おめでとーございまーす!!
染ノ助・染太郎鬼でございます!!



"おめでとーございまーす"と言いながら、曲芸をするお染ブラザーズの鬼。

同じようなアイデアは、他にもたくさんあったが、イラストのかわいらしさが『桃太郎伝説』の雰囲気にマッチしていた。

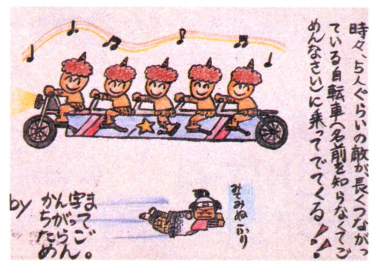
とてもアクションゲームの敵キャラにならないようなバカバカしさがいい。〈飯塚〉

吉田卓司クン〈愛媛県〉

ムダに明るく登場する、
5人乗り自転車にまたがった鬼

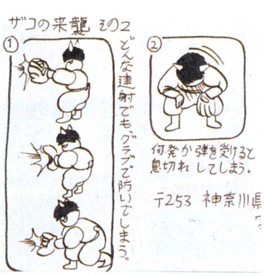
5人乗りの自転車にまたがって、楽しそうに出てくる鬼。この、ムダなニコニコがいい。

実際にゲームの中に出すのは無理だけど、戦車の上に5人が並んで乗っていて、ニコニコ、ニコニコ、楽しそうにやってくる、なんて形で使えそう。〈さくま〉



宮崎茂樹クン〈神奈川県〉

敵の攻撃をグラブでキャッチ、
疲れてくると息ぎれしてしまう



どんな連射攻撃でも、グラブでキャッチしてしまう鬼。

いままで何発撃ってもやっつけられない敵キャラ、というのはよくあったが、弾をグラブで受け止めてしまうようなヤツはいなかった。何発か弾を受け取ると、息ぎれしてしまい弾を取れなくなる、というアイデアも秀逸。絵的にも、息ぎれする鬼をうまく表現できれば、かなりおもしろくなりそうだ。〈飯塚〉

五十嵐陽一クン〈千葉県〉

桃太郎が巨大な桃に変身!!
名づけて"桃変化"だ〜!!

アイテムの桃を10個集めると、桃太郎自身が巨大な桃に変身。画面いっぱいの大きさの桃が、敵を倒しながらゴロゴロ転がっていくというネタ。

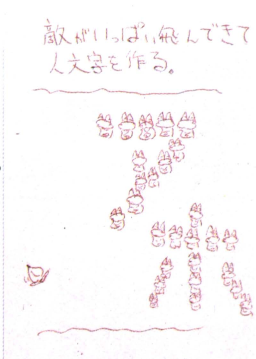


同じようなネタが、とても多かった。「桃変化」というタイトルがよかったので、この五十嵐クンのを優秀賞に選ばせてもらいました。こんな大きな桃を画面上で転がせたら、とってもおもしろいだろうな。〈さくま〉

的場茂クン〈静岡県〉

イラストがうまくなくたって……
一発ギャグが決まれば優秀賞!!

的場クンのハガキは、右のようにじつにシンプルなものでした。特に説明文もありません。でも、笑えます。『桃伝』では、背景に「アホ」と書いたけど、鬼が人文字を作るところまでは考えつかなかった。でも、こんなにたくさんの敵が出てくると、桃太郎も困るだろうから、違った形でゲームに生かしてみたいアイデアだ。〈飯塚〉



潟〉大高敦士、木村和範、星山友美、井上孝幸〈長野〉保科和幸、大倉嘉子〈山梨〉河西慎也〈群馬〉飯野威、小林俊介、川野太〈栃木〉鈴木悟郎、高野晃〈茨城〉飯島広行〈埼玉〉猪田幸一郎、中村泰則、木暮充〈千葉〉小沢和浩、乙村潔、加瀬大策、作田武穂、平野利美、宮島裕之〈東京〉味園義広、木内忠義、早乙女慎也、内藤英樹〈神奈川〉稲毛秀匡、雨宮万樹、田島哲、中村俊之、

努力賞

もう一歩という感じだけど、捨てがたいアイデアを出してくれた10人に、努力賞を贈ろう。これらのアイデアも、何らかの形で『P-TYPE』の中に組み込まれていくと思うよ。

賞品はジョイスティック



努力賞の賞品は、PCエンジン用ジョイスティック、“ターボ・スティック”だ。

松尾勝仁クン〈千葉県〉

音痴な怪物“ヤマタのオンチ”



音符を口からはき出して攻撃してくる、“ヤマタのオンチ”。

音痴はコンピュータ的に作りやすいというので採用。ヤマタのオロチは鬼っぽくないのでキャラ的につらい？〈さくま〉

小堀博隆クン〈東京都〉

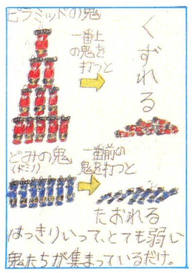
五輪ネタ“シンクロ・オニコ”



例題にオリンピックネタを出してしまったので、同じアイデアがたくさん来た。このシンクロ鬼を倒すと、水の中を自由に動ける鼻栓がもらえるというので採用。〈飯塚〉

寺田孝志クン〈広島県〉

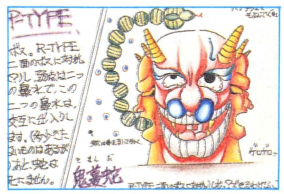
人間ピラミッドで登場のオニ



敵のフォーメーションも、いろいろなアイデアが来たけど、人間ピラミッドをして鬼が出てくるっていうのが、いちばんアホらしくておもしろかった。一番上を撃つとくずれるらしい。〈飯塚〉

角田大語クン〈北海道〉

モロ『R-TYPE』のパロディ

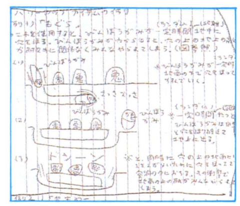


『P-TYPE』のボス？　弱点は鼻水。左右交互に出入りするらしい。

モロ『R-TYPE』のパロディだが、イラストのユニークさで、努力賞に。〈飯塚〉

究　極　虎クン〈宮崎県〉

穴を掘って一気に敵を落とせ!!



「もぐら」というアイテムがおもしろい。これを使うと一定時間敵の足元に穴を掘ることができる。掘り終えて地上に出ると、下に洞窟ができているので、地面が敵ごと下に落ちるというもの。これは使える。〈飯塚〉

野田勝義クン〈福岡県〉

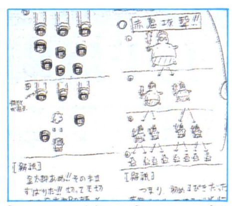
ニワトリをやっつけると……



いろいろ想像力を働かせて、イラスト付きで送ってくれたけど、ニワトリをやっつけるとフライドチキンになる“ボン！”というのが、昔のアニメみたいで、とてもよかった。〈さくま〉

長縄誠司クン〈愛知県〉

鬼が破裂して、小鬼が飛び散る!!



『ギャラガ'88』に似たような敵がいたが、撃つと鬼がふくれあがっていき、しまいには破裂して小鬼が飛び散るというのがおもしろい。切っても切っても顔が出てくる金太郎アメ攻撃なんていうのもよかった。〈飯塚〉

佐藤正博クン〈宮城県〉

宝箱をかついだ鬼が出てくる



鬼が宝のつづらをかついで出てくるというパターンを、ゲームではランドセルのように背負って出てくる、というネタにして採用しました。この絵もなかなかいいんだけどね。〈さくま〉

田方　豊クン〈鹿児島県〉

顔がまっ赤になると、オナラ発射



オナラのネタは本当に多かったんだけど、顔が下から赤くなっていき、完全に赤くなると発射できるというアイデアがよかった。『R-TYPE』の波動砲のマヌケなヤツっていう感じだね。〈さくま〉

樋渡健一クン〈宮城県〉

いちばん絵がキレイだったから…



アイデア自体は、たくさんの人が送ってきた“ホウヒの術”で、たいしたことはなかった。が、応募ハガキの中でいちばん絵がキレイ、ということで努力賞をあげちゃう。〈飯塚〉

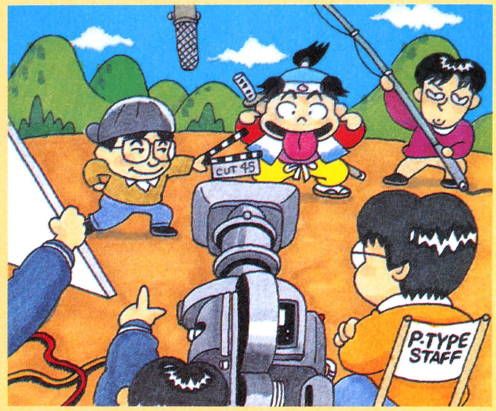
総評



本当にこんなにたくさんの応募があるとは思いませんでした。みんなボクらの作ろうとしているゲームを理解していて、愉快で、たわいのないアイデアという難しい企画によく乗ってくれました。似たアイデアも多くて当選者はいずれも僅少差だったことを明記しておきます。〈選考委員長・さくまあきら〉

堀越正貴、森下壽典、斎藤悟〈富山〉大野康秀、柳田幸弘〈福井〉南部真也、町田雅之〈静岡〉高柳朋史、立花成一、比企野光昭、本多隆貴〈愛知〉伊奈慎一郎、五藤栄司、小林孝則、萩本一吉、〈岐阜〉川瀬康大、郷文一郎〈三重〉中瀬和俊〈和歌山〉貴志和広〈滋賀〉難波宏司、布施孝治、小泉貞之〈京都〉小松恒徳〈大阪〉岩田大輔、出口りょう、日野貴之、山本功治〈兵庫〉大当恵

『P-TYPE』製作快調!!
みんなのおかげですごいゲームになりそう



いよいよ2月末に『P−TYPE』のゲーム作りがスタートしました!!

今回の作品は、本当に贅沢な作りになってて、だいたいのコンセプトだけ決めて、どんどんゲームデザイン化して、よかったものをゲームの中に入れていくやり方をしてます。

みんなから寄せられたアイデアを、ハドソンの名プログラマーさんたちに見せて、まずパソコンに打ち込んで、出来上がったものに、みんながワイワイ、ガヤガヤ、こうした方がもっといい、ああした方がもっといいと言いながら作ってます。

ふつう、プログラマーさんたちは一度入力しちゃったものをボツにするって、すごく嫌がるんだ。読後感想文書いて、ボツで、もう一回書けって言われてるようなもんだからね。

でも、そうしてでも、おもしろいものにしようと、ハドソンのスタッフが燃えに燃えちゃってくれたのです。会うたびに顔を見合わせて「これ、当たりそうだね」と、喜びをおし殺し合っています。あまり「これはいけるぞォーッ!!」と騒ぎすぎちゃうと、幸せって逃げちゃうでしょ。だから、みんなでコソコソと「いけそうだね、ウン、ウン」と、うなずき合っています。

内容はまだ極秘だけど、かつてのアーケードゲームが持っていた、かわいらしく、愉快な楽しさを再現してみようと思ってます。

いま、ゲームはどんどん難しくなってきていて、レンタルビデオ20本見れるぐらいのお金を出して、数10分しか遊べない…というより先へ行けないゲームが多すぎると思います。

うまい人は、うまい人なりに、下手な人は下手なりに楽しめて、うまい人も下手な人も最終画面が見れるような、アクションゲームは作れないものかと、ずっと思ってきました。『P−TYPE』はそんなゲームになりそうです。

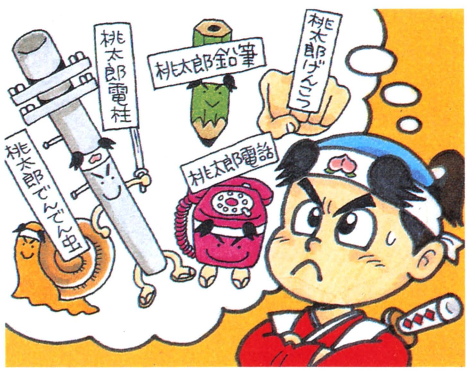
改良に改良を加えていくので、出来上がったもののどこに、アイデア募集のときのが入っているのか、わからなくなってしまうかとは思いますが、みんなのアイデアは随所に生かされています。賞を取れなかったアイデアのなかでも、ハガキの片隅の単語ひとつで違うアイデアが浮かんだりしました。送ってくれた人全員に「ありがとう」。

さくまあきらのアイデア募集第2弾!

『P-TYPE』正式タイトル募集!!

『P−TYPE』のゲーム内容変更に伴い、正式タイトルも変更されることになりました。そこで、(勝)読者の皆さんから、タイトルも募集してしまうことにします。

現在、スタッフの間では『P−TYPE』のことを『デンチョメ』と呼んでいます。いつも『桃太郎デンなんとか』になるので、『桃太郎デン×』ってことです。でも、伝説、電鉄、電蓄、伝達と4つも使っているので、これ以上はあまりなさそうです。だから『桃太郎○○』と桃太郎のあとに漢字2文字が入れば結構です。『桃太郎演劇』でも、『桃太郎物語』でもいいです。



コミカル・アクションゲームにふさわしいタイトルを考えてください。

[応募方法] 官製ハガキに応募タイトルを1つと、住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、下のあて先に送ってください。1人いくつでも応募できますが、ハガキ1枚につき、タイトル1つというルールを守ってください。

[あて先] 〒102千代田区九段南4−7−16 市ヶ谷KTビル4F「(勝)PCエンジン編集部・P−TYPEタイトル係」

[しめきり] 平成元年5月10日(消印有効)

[発表] (勝)PCエンジン7月号(5月30日発売)、(勝)ファミコン10号(6月9日発売)の両誌上。

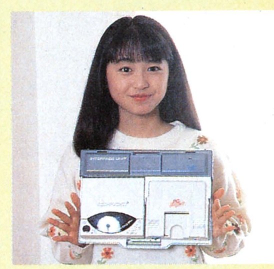
[審査員] さくまあきら&桃太郎チーム

[賞品提供・協力] (株)ハドソン

[主催] 角川書店・(勝)PCエンジン、(勝)ファミコン編集部

※ご応募いただいたタイトルの著作権は、(株)ハドソンに帰属させていただきます。

賞品はCD-ROM²



タイトル採用者1名(同タイトルを複数の人が応募した場合は抽選)にPCエンジンCD−ROM²フルシステム(CD・ROM²+PCエンジン本体+IFユニット)をプレゼント。もちろん、ゲームアイデアのときと同じく、さくまあきらの弟子の認定書と"エンディングクレジット"の栄誉も与えられます。

このほか、ユニークなタイトルを考えてくれた人2名に、優秀賞としてPCエンジンをプレゼント。

努力賞も5名選んでPCエンジン用ジョイスティック、"ターボ・スティック"を贈呈。

さらに、惜しくも入賞を逃した応募者全員のなかから、抽選で30名に参加賞として、『(勝)PCエンジン』特製テレホンカードをプレゼントしてしまいます。

イラスト／菊池晃弘

一郎、吉元稔、太田和志、太森一、白井裕史、松浦典、木場正巳、立原崇〈高知〉桜井豊、梅田啓太郎〈愛媛〉佐々木寿〈香川〉山田二郎〈岡山〉山本正樹、三浦静男〈山口〉柳知行、新田勇介〈広島〉後藤利一、五島裕司〈福岡〉高安倫暢、奥田慎、石原秀夫、吉本恭之、津波古京、前嶋洋、山崎修〈宮崎〉植松洋平〈鹿児島〉大谷文人、加治屋司、東膳秀樹〈沖縄〉金城俊樹、安田豊



わがまま
桃太郎チーム絵日記
ももたろうでんたつ Vol. 2

PEACH BOYS MESSAGE

桃太郎伝達

前号から始まった、ゲーム集団“桃太郎チーム”のコーナー。早くも2回目にして、桃太郎チームが満を持して世に問うビッグ・プロジェクト、“PCエンジンシリーズ4部作”の全貌を明らかにしてしまうのだ。

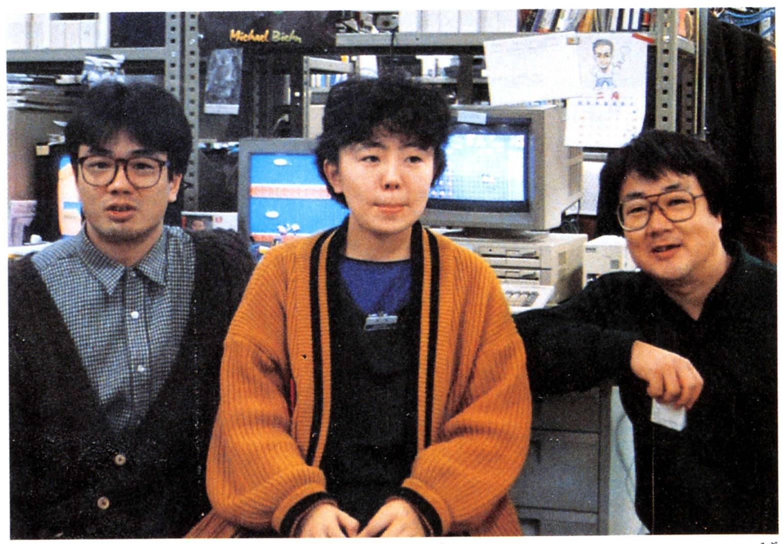
いよいよ PCエンジンシリーズ制作開始!!

桃太郎PCシリーズ第１弾 『P(桃太郎)-TYPE』制作快調!!

あの桃太郎チームが、いよいよPCエンジン界に殴り込みをかけることになった。その第１弾が、画期的新システムを持って登場する『P(桃太郎)-TYPE(仮題)』だ!!

じつは、このゲーム、業界初の経験値つきアクションゲームなのだ。ゲーム初級者にも、必ずエンディングを見せてあげようという桃太郎チームのやさしい心遣い!! うーん、涙が出てくるよねえ。つまり、『P-TYPE』は、ゲーム初級者から上級者・マニアまで、みなが楽しめてしまうという、本邦初、空前絶後のアクションゲームなのだ。

制作はまだスタートしたばかりだが、とにかく、おかしなアイデアがバンバン出てくるんだ。もちろん、みんなから募集した面白いアイデアも入れる予定。総監督のさくま大将も、デザイナーの桝田省治も、ハドソンのスタッフ一同も乗りに乗っているから、べらぼうに面白いゲームになることは間違いなし!! 次号で詳しい内容を紹介するぞ。



⬆まん中が、ハドソンの女性スタッフ、高岡さん。なぜ視線をそらしているのでしょうか？ その右がご存じさくまあきら大将。左側が『P-TYPE』のチーフ・ゲームデザイナーの桝田省治。うしろのモニター画面では、すでに桃太郎が飛び回っている。はっきりお見せできなくて、うーん、残念!!



⬆ちゃくちゃくと動き始めた桃太郎。ちょこっとだけ、お見せしましょう!!

⬇原稿を書くさくま大将。右側はそれを手伝う『㊙FC』でおなじみのどんちゃん。





⬆ハドソンの女性スタッフを激励する？ 桃太郎チームの今やエースの桝田省治。

⬇いつもムチャクチャな要求に、じっと耐えてくれる、プログラマーの進藤さん。



大きな文字では書けない㊙伝達

大きな文字では書けないが、あの『桃○○○○II』は、かなりシナリオが進んでいるらしい。さくまあきらは、数十冊のインド哲学の本を買い込んで、読書にあけくれている。でも、それがそのまま

たづちゃんの桃太郎チーム観察日記



←私も少し歯が痛くなってきましたが、「がんばるぞー!!」の松本多津です。

疲労困憊のため続々歯医者に急ぐ!!の巻

札幌のハドソン出張から帰って2週間後、またしても桃太郎チームは、札幌へ逆戻り。



2月×日

左の写真はさくまさんのハドソンでの第一声。キャベツ炒めを食べてたら歯がかけたとか…。歯医者さんへ行く時間がないのは気の毒だけど、ついみんな大爆笑!!

2月×日

すでに3か月以上札幌にいる桝田クン。ホテルでは「お帰りなさいませ。桝田様」と出迎えられているそうです。札幌で美容院に行くこと2回、部屋には、ツメ切り・まごの手・胃腸薬がそろっています。そして、これまた疲労のために、歯が痛くなり、明日から歯医者さん通いを始めるとか……。アーア…!!

2月×日

さくまさん電車で帰京。車中の11時間はさくまさんにとって、ゲームのアイデアを練る貴重な時間だとか……早く歯医者行ってよ!!

3月×日

帰京前夜カラオケへ。どんちゃんのヘタさに怒った桝田クン、マイク握ると「とんぼ」を歌い出す。顔に似合わぬウマサにびっくり。明日からまた、ひとり札幌で暮す桝田クンの歌声に一同しみじみ!!——仕事漬けの桃太郎チームに、来月は何が起こるやら……。

桃太郎チームQ＆A

みんなからの質問にさくまあきらが回答

Q. ファミコン版『桃太郎電鉄』が、PCエンジンに移植されるそうですが、どの程度の移植なのですか？

札幌市・モモタロウ社長

A. 移植というよりも『桃太郎電鉄II』って言った方が早い。タイトルは『スーパー桃太郎電鉄』っていうんだけどね。

競技方法もかなり違うので、ファミコン版を買ってもらった人には、ちょっと最初とまどってしまうかもしれない。なるべく前と違和感がないようにしたつもりなんだけど、つい前回の不満な点を改良していくうちに変わってしまった。

あのサイコロを2回ふって、1回目は進むで、2回目はイベント発生っていうのは、ちょっとわかりづらかった気がするんで、今回は、サイコロは、ひたすら進むための道具にしました。

あと要望の多かった、ゲームのかけひきもバッチリ。実はファミコン版のときに入れる予定だったんだけど、機械の制約でカットせざるをえなかったのだ。

うんちカード、オナラカード、イトーヨーカードといった間抜けなカードが登場して、相手の行く手をさえぎったり、引き戻したりと、いろいろできます。RPGの魔法並みの数と用途があるんで、これはぜひ楽しみにしてほしい。

それから寂しかったと不評だったMAPもバッチリ。ファミコン版のときも、MAPをもっとにぎやかにしたかったんだけど、にぎやかにすると『ドラクエ』の5人並ぶとピカピカの、あればっかになるので、地味になってしまったのだ。

とにかく「これぞ、PCエンジン!!」をキャッチフレーズにしたいくらい、PCエンジンの機能をいかしきったゲーム内容になりそうです。

まあ、『ドラクエ』のIがIIになったようなものだと思ってください。と言っても、日本地図だよ。世界地図はCDロムじゃなきゃ無理。

Q. さくまサン、『桃太郎伝説II』の30分に及ぶエンディング最高!! 感動してビデオにとっちゃいました。

東京都・ロイヤルデニーズ

A. こらこら、まだ作ってないよ。どうもギャグページと間違えて、この手のハガキを送ってくるやつ多いなあ。

Q. 『桃鉄』のスリの銀次の倒し方を教えて。

横浜市・つかだっちょ

A. ギャグページにした方がいいのかなあ。困ったもんだ。『スパ鉄』には貧乏神も、福の神も登場するよ。もちろんスリの銀次もね。



←神戸のホテルロビーにて。右・さくま、左・土居孝幸。家出少年ではない。



桃太郎伝達プレゼント!!

「桃太郎伝達」今月の愛読者プレゼントはコレ!!

PC版『S桃太郎電鉄』のアイデアコピー一本です。ゲームに生きているアイデアはモチロン、すでに消えてしまったアイデアもたくさん載っていて、今やメンバーも持っている人が少ない貴重品なのだ!?

「桃太郎伝達」へご意見、ご感想、ご質問などを寄せてくださった方の中から10名にプレゼントします。ほしい人はハガキのスミに「アイデア集ほしい」と書き、〒160東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル4F「㊙PCエンジン・桃伝係」まで。

『桃○○○○II』のメイン・ストーリーに関係するかというと、さすがに内緒。『桃○I〜II』『スパ鉄』『P-TYPE(仮題)』と、年内に4本も作る予定の桃太郎チームが、実はまだ他にもあるゲームの手伝いをしているというウワサがある。さらに、CDロム用のゲームを実は昨年から密かに作っているというウワサも。

PC移植市況月報

発行所
移植市況月報
1989年3月30日発行
第5号

PCエンジンに移植されたらいいなベスト20だ！

順位	累積ポイント（今回分）	前回	ゲーム名	オリジナル（移植版）	ウリ
1	3579（1811）	2	大魔界村	ARC	なんと!! 先月言ったように、本当に1位になってしまったぞ!!
2	3168（1282）	1	ドラゴンクエスト	FC（MSX）	『大魔界村』に大ドンデン返しをくらったけど、まだどうなるかは……。
3	2487（1100）	3	グラディウスII	ARC（MSX・FC）	今月も不動の3位。最近では前作の移植希望も増えてるね。
4	1842（682）	4	Y's	PC（FC・MSX・セガ）	ついに移植決定！ しかも、CDロムで、I・IIが1つに!!
5	1539（1182）	15	スプラッターハウス	ARC	一気に10ランクアップ。3月号の目安箱でファンが急増した？
6	1491（743）	6	源平討魔伝	ARC（X68K・FC）	高年齢層に圧倒的支持を得ている。やっぱり日本史に関係あるから？
7	1304（435）	5	アフターバーナー	ARC（セガ）	これまた移植決定!! くわしくは、特集を見ておくれ!!
8	981（391）	7	オーダイン	ARC	やや得票が減ってきた感じだけど、アーケードではまだまだ現役。
9	967（512）	11	イメージファイト	ARC	数かずの攻撃アイテムで全5ステージを攻略！ バッドじゃムリかな？
10	857（313）	9	ソーサリアン	PC	『Y'S』に続いて、ぜひ移植してほしいなあ……。
11	787（301）	10	獣王記	ARC（MD）	イマイチ得票数が増えない。そろそろ獣人パワーも限界？
12	774（413）	14	ファイナルファンタジー	FC	解き終えた人からの支持が意外に多いゲームなんだ。
13	769（371）	12	超絶倫人ベラボーマン	ARC	ベラボースイッチやリアルな音声が人気の元気のいいアクション物。
14	750（191）	8	スーパーマリオブラザーズ	FC	昔の栄光はいまいずこ？ 6ランクダウンはちょっと悲しいね。
15	628（243）	13	ラストハルマゲドン	PC	『Y'S』、『ソーサリアン』とともに、人気を保っているパソコン物。
16	441（441）	－	テトリス	PC（ARC・FC）	初登場！ ブロックをうまく組み合わせてラインを作るパズルゲーム。
17	308（142）	17	アウトラン	ARC（セガ）	ついに移植決定！ あの高速スクロールを再現できるかな？
18	308（121）	16	ベストプレープロ野球	FC	これもそろそろ落ちてきた。最近、スポーツゲームの移植希望は少ない。
19	268（111）	18	メタルホーク	ARC	拡大・縮小回転がウリのヘリコプターアクションだ。
20	253（101）	19	ロックマン	FC	スーマリタイプのアクションゲーム。『II』もなかなか好評だ。

移植ゲーム続々発売に

『Y'S』がついにPCエンジンに移植決定!! しかもCDロムだなんてすごいじゃないか!! やったね！ V!!

すごい!! 何がすごいかっていうと、今月のチャートの中にすでに移植決定、もしくは企画検討中のゲームがやたらと多いこと。まず、決定ズミなのは『アフターバーナー』、『アウトラン』、『Y'S』の3本。この調子ならこのコーナーもやりがいがあるってもんだよね。この他にも、検討中のゲームはたくさんあるらしい。このチャートを見て、移植するゲームを決めようっていうメーカーもある……かもしれない!!

さて、チャートの方では『テトリス』が16位に初登場。いろいろな機種に移植されてるし、アーケードでもメチャクチャ人気の高いゲームだから、今後の動向次第で移植される可能性は高いんじゃないかな？

 ☆記号の説明 FC…ファミコン ARC…アーケード PC…パソコン X68K…X68000 MD…セガ・メガドライブ

ナムコ ゲームの魅力を探る

チャート内に、5本のゲームをくいこませているゲーム界の雄、ナムコ。そんなナムコ作品の魅力ってナ～ニっ!?

しぶとく上位にくいこむ『オーダイン』

『オーダイン』は、ナムコの作品としては珍しい横スクロールシューティングゲームだ。内容的にはごくシンプルなシューティングなんだけど、ゲームに登場する泊博士やヒロイン香月ちゃんなどのキャラクターに強いインパクトがあり、プレイヤー自身も感情移入しやすいことが人気の秘密のひとつだ。他には巨大なボスキャラ（回転機能のおかげで、ほとんどがグルグル回るのだ）や派手なパワーアップ、そして、特にいいのがテクノっぽいBGMじゃないかな。思わずゲームを忘れてノってしまうほどカッコイイ曲ばかり。曲だけでもファンになっちゃうぞ。



⬆香月ちゃんが悪者にさらわれちゃったぞぉ～。泊博士と珍さん、彼女を取り戻してくれ～っ!!



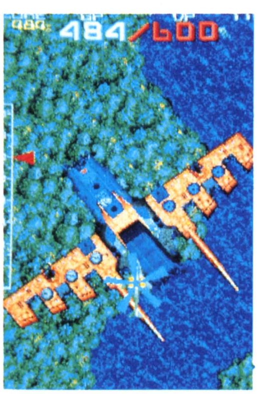
➡とにかく背景もボスキャラもグルグル回るのだ。本当に目が回りそうだなあ……。

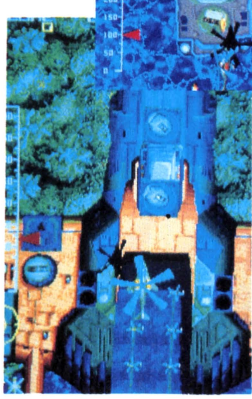
さらに上位を狙う『メタルホーク』

従来の上から見るタイプのゲームは平面的だったけど、それを拡大・縮小回転機能を使って、立体感のある浮遊感覚満点のゲームにしたのが、この『メタルホーク』だ。一見シューティングアクション風だけど、一定タイム内に決められたポイントを破壊するなどの戦略的要素が濃い。

本物のパイロットがこのゲームをプレイして、「実物と近い感覚だ」と言ったというリアルさが、この『メタルホーク』の最大の魅力だね。







⬆ポイントをかせぐためにはとにかく破壊あるのみ。

⬅上昇・下降を繰り返しつつ爆撃するのがコツだ!!

『超絶倫人ベラボーマン』のフシギなパワー

悪を憎み平和を愛する正義の超人アクションゲーム（?）『ベラボーマン』のウリは、元気のいい生き生きとしたキャラクターたちの動きや設定の面白さなのだ。プレイヤーの元気を反映したベラボースイッチは、強くたたけばたたくほどベラボーマンのくり出すパンチやキックの威力が強くなるようになってるし、ドタバタした動きとともに“ベラボー!!”なんて叫びつつ敵を倒していくさまは明るくハキハキしてて、爽快感があるぞ。



➡“ベラボー参上!!…”ゴキブリを思わせるベラボーマンの勇姿。

⬇爆田博士のロボット軍団を倒し、世界の平和を守れ!! ベラボーマン！



移植目安箱

オリジナルが出てから移植されるまでの期間が短くなってきた気がしてうれしい限りだ。これからはアーケードとエンジンで同時に発売されるゲームなんて出てくるかも……。まだ当分ムリかなぁ？

メイドインUSAのスーパーヒーロー スーパーマン

アーケード

世界中の人々から愛されているアメリカ生まれのヒーロー、スーパーマンがバリバリのアクションゲームになったぞ!! スーパーマンの武器は、パンチ・キックの2種類で、パンチは力をためて放つと通常の倍の威力になるのだ。ゲームは、横スクロールアクション・縦スクロールアクション・横スクロールシューティングの3つもあるぞ!!



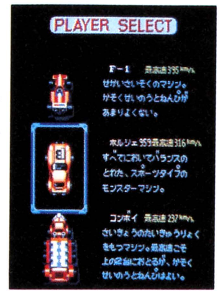
⬆2人同時プレイだと、赤いスーパーマンも登場するぞ!! これは見モノだね。

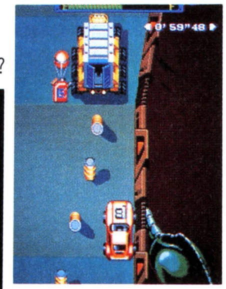
敵をブっとばしてゴールをめざせ!! マッドギア

アーケード

『マッドギア』は縦スクロール・カーアクション。3種類の車から1台選んでレースに参加し、敵車をブッちぎってクラッシュさせたり、道の切れ目をジャンプで越えながら、ひたすらゴールをめざす。スクロールがなめらかで、すごいスピード感があるのがこのゲームの特徴だ。

⬇まず、車種を決めよう。やっぱりポルシェが人気!?





⬆山あり川ありの、ド迫力カーアクションだぜ!!

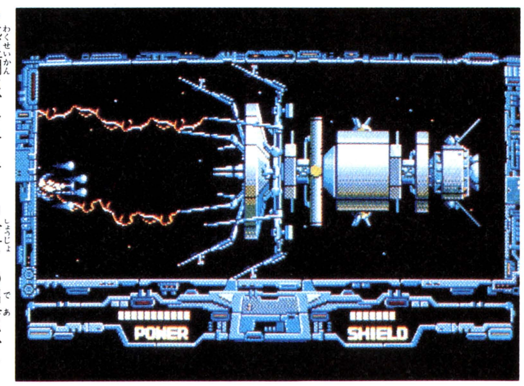
日本ファルコム初のシューティング スタートレーダー

パソコン

A・RPGですっかりおなじみの日本ファルコムが作った、横スクロールシューティングの要素が入ったコマンド式アドベンチャー。主人公カインは惑星から惑星へ物資を運搬する運び屋で、ひょんなことから古代遺跡を発掘する老人と出会い、やがて大事件にまきこまれていく……。シューティングもスゴイけど、やはりスリリングなストーリーを楽しんでほしい。

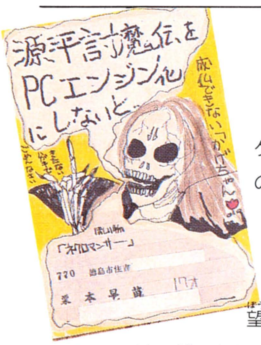


⬅少女との出会い、そして古代遺跡の謎……。



➡惑星間は、シューティングモードなのだ!!

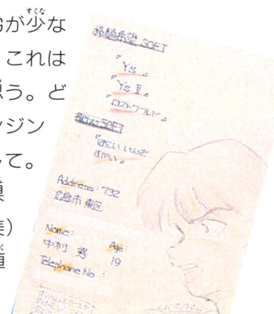
読者の声



――というワケで今月も読者のみんなの声に耳を傾けてみよう。

☆私の移植希望は『アフターバーナー』だ。ゲーセンでお金つぎこんだし。家庭用のゲーム機では決定打がまだ出ていない。そこでPCエンジンに移植し、完成度の高いものができれば、エンジンの地位を不動のものにするのも夢じゃない!! お願いします、移植してください。（大阪府 匿名希望）

☆やっぱりRPGといえば『Y'S』がとってもいいと思うのです！ エンジンはRPGが少ないので、これはいいと思う。どうかエンジンに移植して。（兵庫県 J子友美）――移植決定!!



キミの1票を待つ!

ハガキは1人1通でその中に3つ移植希望のゲーム名を書いて送ってほしい。3つもない人は1つでも2つでもケッコウ。1通だけだよ。応募者の中から抽選で毎月5名に希望ソフトをプレゼント!!

あて先：〒102 東京都千代田区九段南 4－7－16 市ケ谷KTビル4F ㈱PCエンジン編集部「移植」係まで。

☆移植希望
『ザナドゥ』
『Y'S』
『グラディウスII』
☆ほしいソフト
『R－TYPE』
住所 東京都千代田区九段南4－7－16
名前 ㊖太郎
Tel. 03(236)7200

※今回の当選者 愛知県 安田貴重クン 北海道 柳澤行春クン 大阪府 加持愛クン他2名

これさえ読めばキミも必ずなれる

ゲームの達人

さぁ春本番!! まだのたりのたりとプレイしてるキミは、達人道場で技をきたえよう。きっと困っている問題を解決してくれるハズよ。もうプレイしつくしたP、という人は、裏技使って遊ぶのも楽Pよ。春休みは、達人道場でキマリだね。



1つ上を狙うキミに雅子がテクを伝授!!

◆武田雅子 PROFILE

テレビ東京系の「さきどり！ PC遊び塾」(毎週火曜日夜6時～6時25分）で、司会をつとめていた。また現在は、「電脳警察　サイバーコップ」(日本テレビ系毎週水曜日4月5日からは夜5時～5時30分）にルナ役で登場。

裏技的達人



今月も大技小技の大行列！ 面セレ、点稼ぎ、なんでもあり。パスワード技も一挙公開!! プレイしつくしたソフトを、2度楽しめる裏技だ。

はにいいんざすかい

東京都 高橋隆行くん 5000円 3000MAC

埼玉県 望月正晃くん 5000円 3000MAC

はにいの裏技一挙3本立て

1 コンティニューできる回数を、3回から16回にしてしまう

コンティニューが3回しかないこのゲームを、クリアするのはカナリ苦しい。そんなキミに朗報。16回もコンティニューできるコマンドが発見された。スタート画面で、右のコマンドを入れるんだ。「つづき」の文字が「つずき」となれば成功だ。

スタート画面で



⬆スタート画面で右のコマンドを入力する。

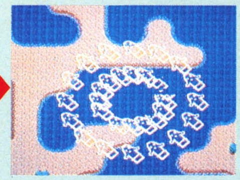
ⅠⅠⅠⅠ
ⅡⅡⅡⅡ
右左右左
右左右左
と押す。

これで成功!!



⬆「つづき」の「づ」の字が「ず」になったら、ⅠでGO！

怖いものなし



⬆16回もあれば、1回や2回倒されても平気!?

2 パスワード技2本。霊力いっぱい&画面がカラフル

ナント、このゲームにもパスワード技があったぞ。でも、パスワード画面を出すのが大変。下のコマンドをスタート画面で入力するんだけど、ほんの少しでも他の方向にボタンが入るとダメ。おすすめはジョイスティックだね。

パスワード画面になったら右のパスワードを入力。霊力が30万にもなるんだ。これでもう、高い武器を買うために霊力をいっぱい貯める必要がなくなったというワケね。もう一方は、画面の色がハデハデになって、楽しいぞ。

スタート画面で

ⅠⅡ右左
ⅠⅡ右左
ⅠⅠ左左
ⅡⅡ右右
と押す。



⬆「みことのり」が出たら成功。Ⅰを押せば、パスワード画面。

これで何でも好きほうだい買えまっせー

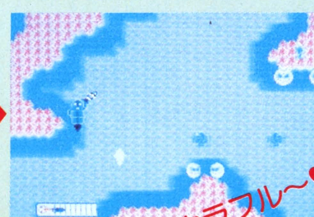
おねがいだ
かみさま
おかね
くださいな



⬆30万ぐらい霊力があれば、好きな物買えるよーん。

な、なんじゃこのパステルカラーは!?

みにくいよ
いろが
なんだか
へんですよ



⬆色がスゴすぎて、目が痛くなりそーだね。

改造町人シュビビンマン

大阪府 香取圭司くん

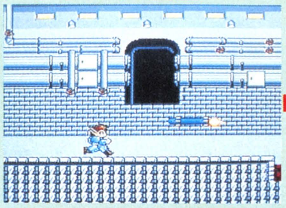
4500円 2800 MAC

シュビビン必殺、面クリ技だ〜！

もうこのゲームをクリアした人は多いとは思うけど、全部の建て物を取り戻すのは、ずいぶんムズカシイよね。でも安心。この面クリ技があれば、どんな面でも、どんなボスでも大楽勝！ オマケに強いアイテムも取れるから、最強になって最後のボスとも戦える。でも、お金は増えないので、強い武器は買えないぞ。

アクション画面でポーズして、下のコマンドを入れよう。するとその面のボスとの対決シーンになる。そこでポーズしてまた同じようにすると、ハイ面クリ!!

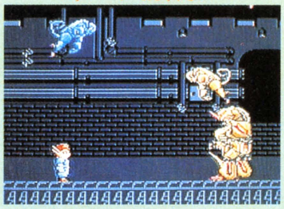
アクション画面



⬆とにかくどこでもいいからポーズして、右のコマンドを入力する。

ポーズ中に、左、右、セレクト、右、左、セレクト、セレクトと押す。

ポーズ解除



⬆いきなりボスの所へ出てしまうけど、またポーズして…。

楽勝！ 楽勝！



⬆これを使えばエンディングもすぐに見れるよ。

ネクタリス

長崎県 高松 聡くん

4500円 2800 MAC

イキナリ㊧ネクタリス突入！ パスワードの法則発見!!

先月号で、裏面発見ってのがあったけど、今月は、その裏面のパスワードの法則が発見されたぞ。パスワードの法則といっても、実は、1〜16面のパスワードを逆から入れるだけで裏の1〜16面を遊べるっていう、単純なものなのだ。

例 ▶

1面	㊧1面
REVOLT	TLOVER

10面までのパスワード

面	パスワード	面	パスワード
1	REVOLT	6	SENECA
2	ICARUS	7	SABINE
3	CYRANO	8	ARATUS
4	RAMSEY	9	GALOIS
5	NEWTON	10	DARWIN

表のパスワード



⬆これが表のパスワード。10面「DARWIN」でございます。

逆に入力!!



⬆それを逆に「NIWRAD」と入力すると、何と㊧10面が始まってしまう。

㊧に突入!!



⬆いきなり㊧ネクタリスができるなんて。でも難しそうな気が…。

ソンソンII

栃木県 高橋弘造くん

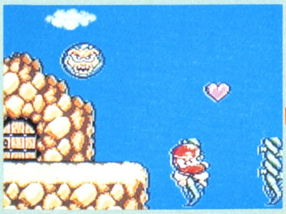
4000円 2500 MAC

これぞ一番の点稼ぎ。とっても硬いがこわすとオイシー！

メチャメチャ敵は出てくるわ、トラップはキツイわ、マップはわかりにくいわで、苦しい戦いがつづくこのゲーム。もうすでにネをあげている人もいるようだ。

そこで、"一度に3万点"という技が発見された。これで戦いもラクになる…かな。

よくいる、メチャクチャ硬いコイン。どの面でもいいから、コイツを150回たたくんだ。倒すと、入る点は3万点。おいしーい!! しかも、しばらくたったあとに、もどってみるとコインは復活しているんだ。何度も倒せば、あっという間に何十万点。だが、同じ面に10分以上いると、とっても強い"雷様"が現れるぞ。

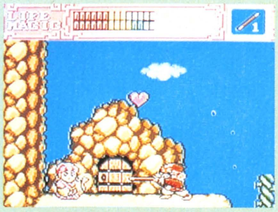


⬆いろんな面に出るけど、とりあえず1面で。

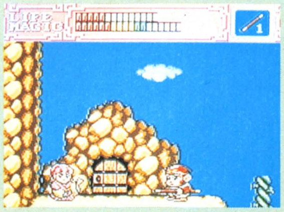
150発



⬆このコイン、ムチャクチャ硬いなあ。けど連射スティックを使えば楽だね。



⬆やったー！ やっと倒したぞ。おおっと、ビッグハート＋3万点だぜ。



⬆というようにやると、マジックゲージがこのようになるぞ。

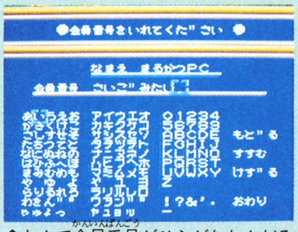
がんばれ!ゴルフボーイズ

パスワードでいきなりエンディングが見れてしまう!

富山県 朝沼 茂くん　3500円　2000 MAC

トーナメントに優勝すると、エンディングが見れる。そんなに簡単にできるもんじゃないよね。だけど、パスワードを入れるだけでエンディングが見れてしまうんだ。まず名前には何でもいいから君の名前を入れて、会員番号の所に、「さいごみたい」と入力。あとは夕陽をバックに優勝カップが。でも会員番号に文字を入れるかな? 普通。

パスワード入力



⬆なんで会員番号がひらがななんだろうか、謎だ…。

➡ さいごみたい ➡

エンディングだ!



⬆お〜っと、イキナリのコングラチュレーションだぞ!

改造町人シュビビンマン

2人とも、同じキャラクターでまぎらわしいぞ〜

千葉県 西田裕三くん　3500円　2300 MAC

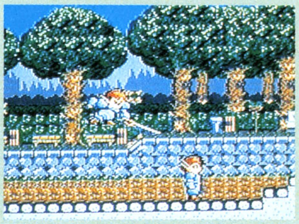
このゲームを2人でプレイするときは、どちらかが「たすけ」で、もう1人が残りの「きゃぴこ」になる。だけど、2人プレイ選択後、セレクト、Ⅰ、Ⅱを同時に押すと(タイミングがキビしいから何度かトライしてみよう)、2人とも、同じキャラクターでプレイできるんだよ。でも、単にまぎらわしいだけで、何ひとつメリットはない技だったりして…。



⬆やっぱり「たすけ」よりも「きゃぴこ」の方がイイナ♥

➡ セレクト、Ⅰ、Ⅱを同時に押す。 ➡

まぎらわし〜い!!



⬆げげーっ! 「たすけ」にしてしまったー。しかも双子だー!!

ネクタリス

『ネクタリス』の美しいサウンドを全部聞けちゃうのだ

愛知県 田中孝明くん　3000円　2000 MAC

やっぱりあったぞ、『ネクタリス』のサウンドテストモードが。やり方は簡単。パスワードを入力するときに、「ONGAKU」と入力。あとは、パッドの上下で曲を選び、Ⅰで決定するだけ。すぐにできちゃうんだけど、種類がなんと54もあって、いろいろ迷っちゃうんだよネ。

たまにはゲームを休けいして、『ネクタリス』の美しい音楽を聞くのもいいよ。

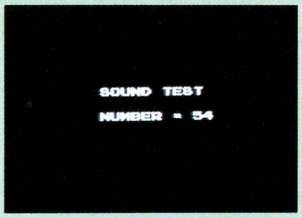
パスワードを



⬆ここでパスワードを入力すればいいんだよ。写真のよーにネ。

➡ ON GA KU ➡

なんと54種類!!



⬆こいつぁイイ曲だぞ。心が洗われるようだ。イッツビューティフォー!

アウトライブ

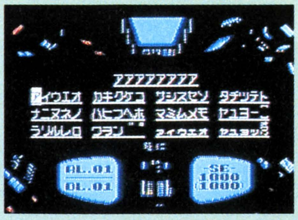
RPGらしくない、コミカルサウンドで『アウトライブ』を!

北海道 小川康太くん　3000円　2000 MAC

超ハードでカッコイイSFロボットRPGの『アウトライブ』を、コミカルなサウンドでプレイするとどうなるか? 実際にプレイしてみないと想像できないよね。

ゲームを始めて、機動ネームを入力するとき「アアア…」と8文字入力すれば、ダンジョン内では、何ともいえないおかしなサウンドに。こりゃ笑えるぞ〜。でも戦闘中は、ふつうにもどるのだ。

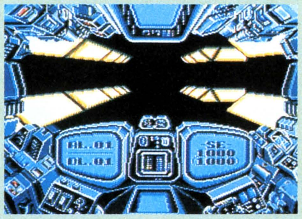
機動ネームを入力



⬆オレのFW。機動ネームは「アアアアアア…」。なんじゃそりゃ。

➡ アアアア アアアア ➡

コミカルなのだ!!



⬆ワッハッハ。オレのFWの機動ネームにピッタリの曲だぜ。

ダンジョンエクスプローラー

魔王の呪いか？　ミーバ村に大地震発生！

石川県　田中美介くん　2000円　1000MAC

シナリオ１をクリアすると来ることができるようになる、ミーバの村。実はこの村、地震の名所だったのだ。村の下方、ルビデの像の手前の並木の上を右方向に進むと、画面が上下にガタガタ震えだすぞ！　でもいくら地震を起こしても、モンスターは平気の平座、村の人も知らん顔なのだ。

この位置だっ!!



⬆ミーバの村の奥、スライムのジェネレーターの見えるこの位置だ。

グラグラグラ～



⬆＋字ボタンを右に入れると、大地震！　震度は６ぐらいかな？

ゼンゼン平気!!



⬆でもスライム君たちは全然めげずに攻撃してきたりする。

がんばれ！ゴルフボーイズ

ゲーム音楽好きのキミに、うれしいサウンドテストモード

静岡県　三島昌俊くん　2000円　1000MAC

今度は、サウンドテストモードだぞ。名前には何でもいいから入れて、会員番号の入力時に、パスワード「うしくん!」を入れよう（何でうしくんなんだろうネ)。入力したら、パッドの上下で好きな曲を選択して、①ボタンで決定。曲の数は全部で10。それぞれにタイトルがついていて、音もなかなか聞かせてくれるぞ。さて、キミはどの曲が好みかな？

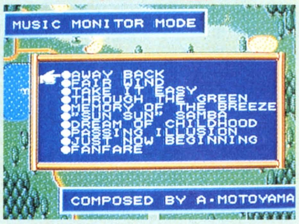
名前とパスワード入力



⬆また会員番号が…。おっと、今度は「うしくん！」だぜ。

うしくん！

8つの中から選択



⬆お～っ!!　こりゃナントいい曲。ちなみにあたしゃ３番めが好き。

ダンジョンエクスプローラー

早くも発見！　ハイパーウィッチのパスワードだ！

福島県　宮原大典くん　5000円　3000MAC

「DANGEONEKA」とパスワードを入力しよう。すると役立たずのキャラ、ウィッチが、な～んと最強キャラに早変わりしてしまうのだ。しかもシナリオ12にあるという超重要アイテム、アイラの玉まで持っているぞ！　ただし、このウィッチだけではシナリオ２から先へは進めない。多人数プレイのときの助っ人として使おう。

DANGE
ONEKA

まさに無敵!!



⬆ザコキャラにいくら攻撃されても全然ダメージを受けないぞ。

必ず２人以上で



⬆１人でプレイすると、ボスを倒しても次のシナリオに進めないのだ。

達人情報局

旭川0166-22-7400
東京　03-236-7200
大阪　06-700-5599
高松0878-33-9700

㊕PCエンジン読者のキミだけに贈る、「達人情報局」。ウラワザなどの情報がタップリ。番号違いに注意してね!!

キミのウラワザを待つ!!

このコーナーをさらに充実させるため、みなさんの協力をお願いします。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号とワザのやり方を、右の例のように詳しく書いて送ってください。１枚のハガキにはひとつのワザだけ書いてください。また、アンケートハガキでの投稿は受け付けません。ほかの雑誌に載っていないウラワザで、いちばん早く届いたものが採用されます。謝礼として“おもちゃ券”と“MAC”を進呈します。

あて先……〒102 東京都千代田区九段南4－7－16
市ケ谷KTビル　㊕PCエンジン編集部　ウラワザ係

こんなふうに書いてね

ゲーム名“マント犬の冒険”
①ステージ１でポツはがきをひろう。
②ステージ２でモンク猫の頭を３回なぐる
③すると画面の右上にゴールドMACが出てくる!!
④それをとると点数が5000点アップするぞ!!
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
マルカツ太郎
☎03(221)9900



ダンジョンエクスプローラー

ついに発売となった『ダンジョンエクスプローラー』。みんな今頃はそうとうハマっているんじゃないかな？達人道場ではそんなみんなを先取りして、終盤シナリオ13の完全マップとキャラ別攻略法を教えちゃう。

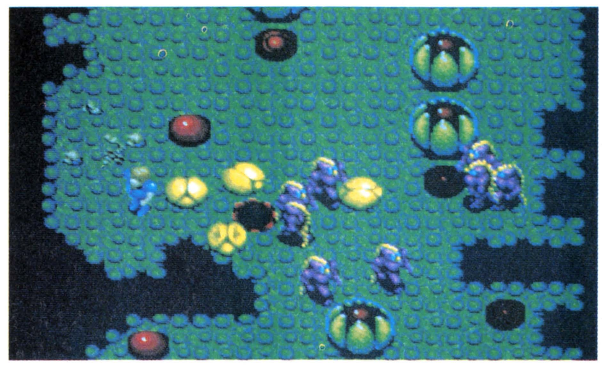


ハドソン／発売中／¥5,800

いよいよ大ヅメ！13面マップ大公開!!

クライマックス！　勝利は目前だ!!

すでにこのゲームのシナリオ1～12については、本誌や付録のマップで攻略済みだよね。シナリオ12でついに念願のアイラの玉を手にいれた勇者たち。勇者たちはこれで、長く苦しい旅は終わりを告げ、コーネリア王国に平和を取り戻すことができると思ったのだが…。その後、プレイヤーは、衝撃的な事実を知ることになるのだ。これまでの戦いは、大いなる戦闘のほんの序章に過ぎない、ということを…。大魔王ブレードを倒さねば、真の平和は訪れない。勇者たちは怒りも新たに、決死の戦いにのぞむのである。物語の最終局面、最も恐ろしい敵どもが待ち受けるラストの2シナリオを、キミはクリアできるか？

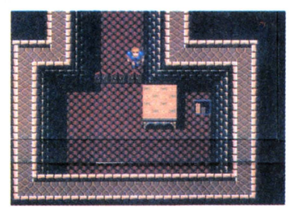


ダンジョンエクスプローラー　Scenario 13

ロートロード

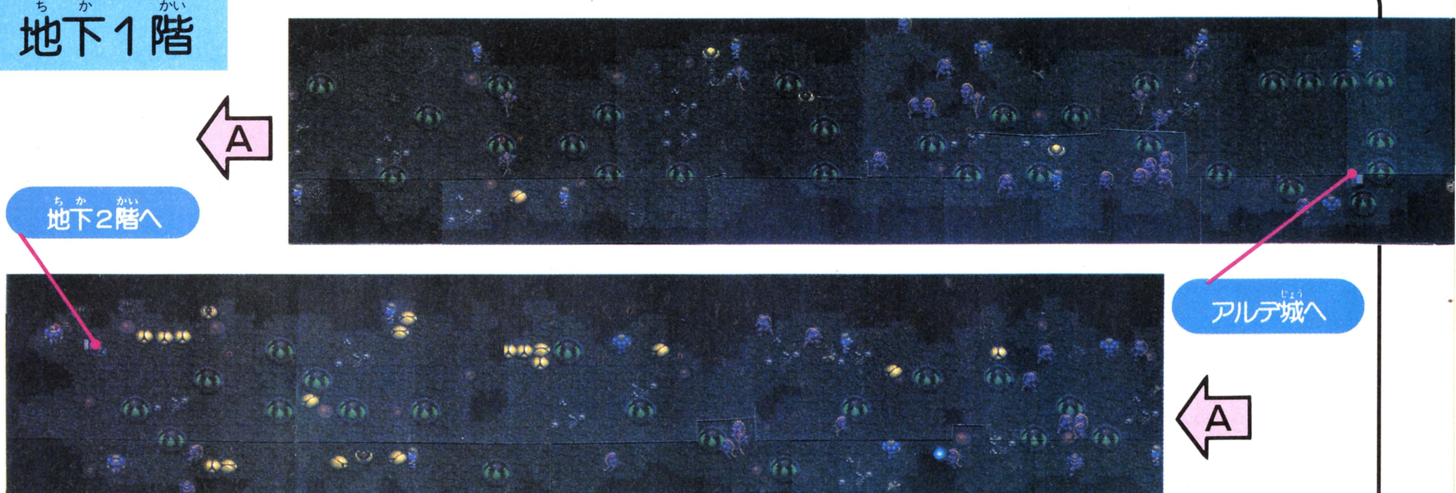
白骨が散らばる緑の地獄！

アルデ城の地下から南西へ延びる謎の地底のジャングル、ロートロード。大魔王ブレードの本拠地へ通じる唯一の道だ。長大な一本道が続くが、最強レベルのモンスターが続々と出現して行く手を阻む！



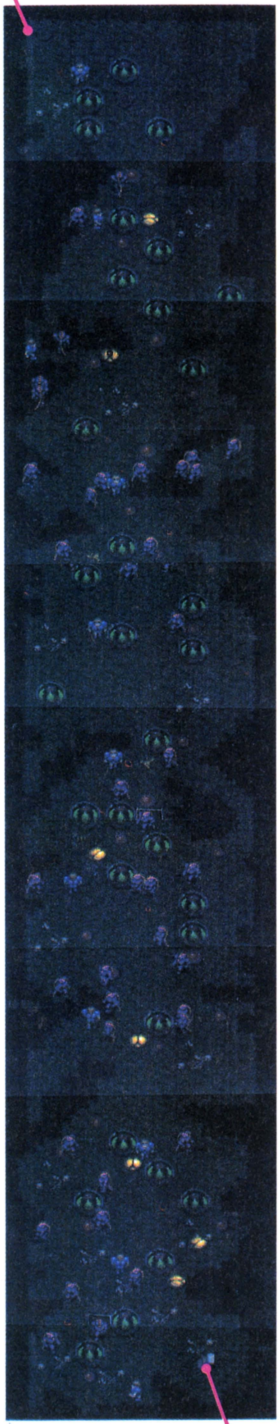
⬅秘密の階段がいくつかあり、それがすべて迷宮につながるアルデ城。変わってると思わない？

地下1階



地下2階

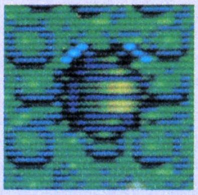
地下1階から



ボスの部屋へ

シナリオ13 登場モンスター

ガムデ



⬆このステージでしか出現しない金色のダンゴムシ。かなり硬くてなかなか倒せない。

チラノス



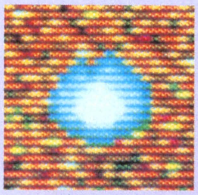
⬆は虫人族で最高の力を持つモンスター。攻撃力がすごく高いので、囲まれたら死ぬかも。

オーラメタル



⬆メタルスライム族のこいつ、硬いのは当然としてもスピードまで速いので倒すのが大変だ。

デス



⬆同じ場所に一定時間以上いると現れる。このステージは特に現れやすいので注意が必要。

★2大必勝テクニックを伝授しよう!!

●スクロール技

このゲームでは、画面の外にスクロールアウトしたモンスターは消滅してしまう。これを利用して、画面にモンスターがたくさん現れてしまったときなどに、この技を使えば楽に敵を消せるんだ。



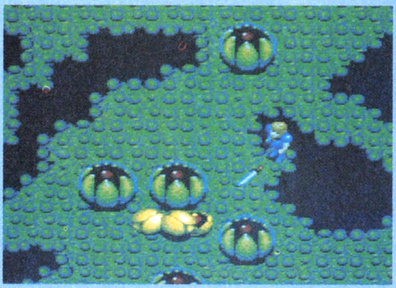
⬆こんなにたくさんのモンスターが、画面上に出現したら大変。

また、この技を使えばジェネレーターを簡単に破壊できる。ジェネレーターが画面に見えたら、敵が出現するまえに壊せば攻撃されないですむからね。この技はほかのステージでも使える技だよ。



⬆ところがこのスクロール技を使えば……ナイスだね。

●ナナメ撃ち&スキ間撃ち



⬅ナナメ撃ちとスキ間撃ちは、こんな感じで使うんだ。これにスクロール技を併用すれば完璧だね。

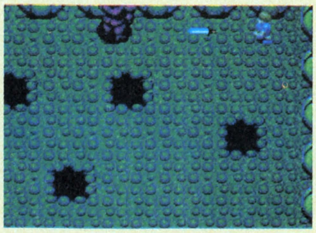
この技はスクロール技と併用するとさらに効果的。

ナナメ撃ちは普通のパッドでは、ナナメにはいりにくいので慣れないと難しいかもしれない。だけど、このステージだけでなくほかのステージでも必要となるテクニックだから、絶対に修得しておこう。スキ間撃ちというのはモンスターの通り抜けられないような障害物と障害物のすき間から、ジェネレーターやモンスターを狙い撃ちする技なんだ。

シナリオ13 ボスキャラ チャンダー



頭をモヒカン刈りにして、ヨロイを着こんだ大男。。コイツがロートロードの支配者だ。巨大なブーメランを次つぎと投げながら襲いかかってくるので、倒すのが大変そうに感じられる。しかし、上手に壁の方に誘導して、壁の凹凸に引っかけてしまえば、そこから動けなくなってしまうのだ。そうなったところを横から攻撃すれば、簡単に倒すことができるんだよ。



⬆こんな感じで壁に引っかかってしまうんだ。う〜ん、おマヌケなヤツだな。

そして最後の戦いへ

いよいよ次は最終ステージ、バラムースの塔を舞台に、魔王ブレードとの最終決戦の火ぶたが切って落とされる。

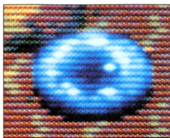
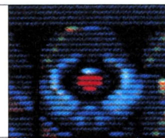
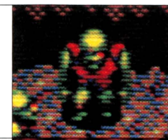
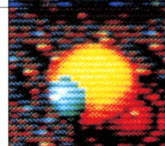
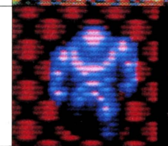
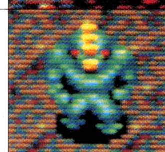
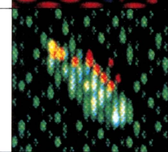
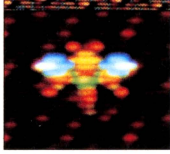
この塔に出現するモンスターは、精鋭ばかりで構成されているので手強いが、もう少しでコーネリアに平和を取り戻すことができる。頑張ってくれよ！



⬅これがバラムースの塔。行け勇者たちよ、ここに魔王ブレードがいるのだ！

モンスター別出現アイテム一覧

モンスターを倒すと、時々出現するアイテムの一覧表がこれだ。しっかり覚えて、君の冒険に役だててくれ！

	スライム族 ホワイトポーション 俊敏性の靴		メタルスライム族 ホワイトポーション 治ゆの指輪		ゾンビ族 ブラックポーション 透明の指輪
	ゴブリン族 ブラックポーション 俊敏性の靴		ウィル・オ・ウィプス族 ホワイトポーション 聖なる水		マッドマン族 ブラックポーション 活力の飲み物
	骨騎士族 ホワイトポーション 透明の指輪		は虫人族 ブラックポーション 治ゆの指輪		芋虫族 ホワイトポーション 治ゆの指輪
	ナイト族 ブラックポーション 攻撃の刃		魔法使い族 ブラックポーション 知の冠		ドクロアリ族 ホワイトポーション 透明の指輪
	ピクシー ホワイトポーション 反射の鏡		歌姫 ホワイトポーション 知の冠		ホビット ブラックポーション 活力の飲み物

多彩なキャラを使いこなせ!! キャラク

 ファイター

攻撃魔法が使えないのが泣きどころ

ゲームスタートの時点から選べるキャラクターの中では、最もバランスのとれているファイター。しかし攻撃魔法が使えないため、敵が大量に出現する場所では苦戦する。スクロール技などで対処しよう。

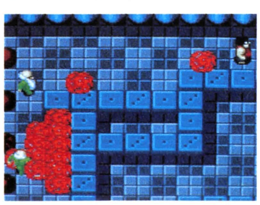


⬆長いうえに敵が多いストーンフィールド。落ち着いて進もう。

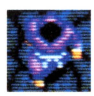
 シーフ

スピード＋黒魔法で突き進め

シーフの長所はアイテムの出現率が高いこと。パーティを組むときには、ぜひ欲しいキャラだ。シェリーの塔などの狭くて敵の多いところでは、俊足が生かせずに苦労する。黒魔法の連発で切り抜けよう。

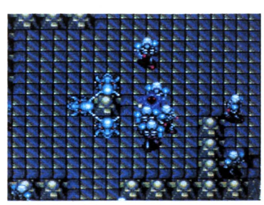


⬆シーフの黒魔法は威力が弱い。連発しないと効かないぞ。

 ウォーロック

骨騎士とウィル・オ・ウィプスが天敵

攻撃魔法を得意とするウォーロック。ポーションの残数には常に気を配ろう。またウォーロックの魔法は、骨騎士族とウィル・オ・ウィプス族にはほとんど効かない。こいつらに出会ったら逃げ出すのが得策だ。



⬆骨騎士に囲まれた！ こうなったらもうどうしようもないぞ。

 ウィッチ

魔女とはいっても、かよわい女の子

ウィッチ(魔女)というわりには魔法があまり強力じゃないし、体力や攻撃力も弱い。はっきりいっておすすめできないキャラ。いちおう回復魔法が使えるので、ポーションを目いっぱい持っていくようにしよう。

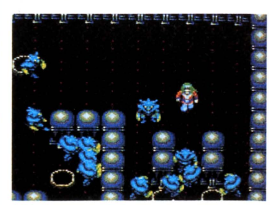


⬆ウィッチが魔法を使った瞬間！ なかなか色っぽいでしょ？

 バード

ひ弱なやさ男、転職しないと厳しいぞ

バードは全キャラの中で最も弱い。どうしてもバードでゲームをクリアしたい人は、次のページの「キャラクター強化法」を読もう。ピンチになったら、迷わずリターンの魔法でアルデ城に戻ることも忘れずに。



⬆バードはどこへ行ってもピンチの連続。自信のある人は挑戦を。

ダンジョンエクスプローラー

ひとくち講座

その1 知って得するアイテム豆知識！



⬆AGが最高値になっているので、もう俊敏性の靴は取れないよん。

せっかくモンスターから奪い取ったアイテムも、うまく活用しなければなんにもならない。以下に紹介する各種アイテムの特徴をつかんで、少しでも戦いを有利にしよう。

○ホワイトポーション、ブラックポーションのストックは各9個までしか持てない。

○知の冠、俊敏性の靴、攻撃の刃はそれぞれに対応するパラメーター(IN、AG、AT)が最高値になると取ることができなくなる。

○HPが最大値の状態で治ゆの指輪を取ると、HPが最大値を超えて回復する。

○反射の鏡で弾が壁に跳ね返っている間は連射が効かなくなるという欠点がある。

その2 弱小キャラクター特別強化法

シナリオをいくつかクリアしたら、パスワードを取っていったんリセットし、すぐにクリアしたダンジョンにもう一度挑戦しよう。するとダンジョン内のアイテムは復活しているので、ステイタスを上げるアイテムを取っていけば、キャラを強化できるぞ。ただし一度キャラが死んでしまうと、本来の強さに戻ってしまうので無理は禁物。



⬅弱小キャラの代表格、バード。最高レベルになっても、ステイタスはこんなに低い。



➡こっちはアイテムを集めまくってきたバード。AGとATはほとんど最高値になっている。

その3 パーティはこれで決まりだ！

『ダンジョンエクスプローラー』の醍醐味は、やっぱりパーティプレイ。仲間とワイワイ騒ぎながらやれば、楽しさ倍増だ。

パーティ編成で大事なのはバランス。各キャラの弱いところを補うように、キャラを選択しよう。下に挙げたのはその一例。パーティを組むときの参考にしてほしい。

3人パーティの場合

スピード重視のパーティ。シーフを入れておくと、アイテムがたくさん手に入る。

ファイター＋シーフ＋エルフ

5人パーティの場合

バードはハーミットへの転職に期待。ウォーロックは好みでドワーフにしてもいい。

ファイター＋シーフ＋ウォーロック＋ビショップ＋バード

ター別活用法

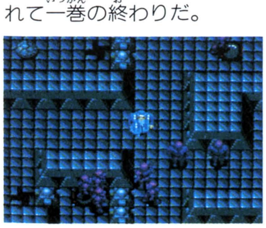
『ダンジョンエクスプローラー』の登場キャラクターはぜんぶで10人。それぞれ特徴のある魅力的なキャラばかりだが、君はどのキャラを選んだかな？　どのキャラにも一長一短があるけど、この活用法を参考に自分にぴったりのキャラクターを見つけ、ゲームを楽しもう。



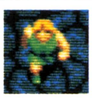
ビショップ

ゾンビには魔法を使うべからず

黒魔法は強力だが、ゾンビだけには注意が必要。なんとビショップの黒魔法は、ゾンビを不死身にしてしまう効果がある。こうなると、どんなことをしてもゾンビを倒すことは不可能。囲まれて一巻の終わりだ。



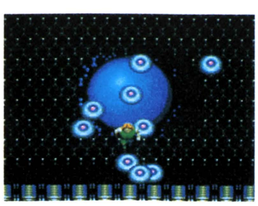
⬆ゾンビの出現地点では黒魔法は絶対に禁物だ。



エルフ

攻守にバランスのとれたキャラクター

スピードも攻撃力もあるうえ魔法もけっこう使えるという優等生。人によってはファイターよりも使いやすいかもしれない。唯一の弱点は体力が低いこと。ホワイトポーションだけは常に欠かさないことだ。



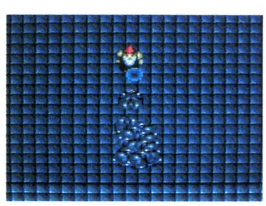
⬆こんなふうに囲まれてしまうと、回復の魔法も効かないぞ。



ドワーフ

足の遅さを体力でカバーできるか？

とにかく足が遅いので、俊敏性の靴は逃さないこと。体力はあるので多少の攻撃なら大丈夫だが、モンスターに囲まれてしまうと、もういけない。知性が低く、魔法にも期待できないから、脱出は不可能だ。



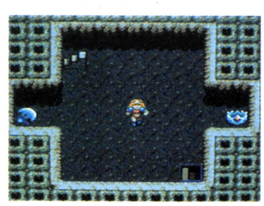
⬆鈍足を補うには、敵の動きを先読みして動く以外にないぞ。



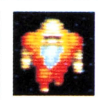
プリンセス

はっきりいって最強キャラです

ゲームの途中から仲間になるプリンセス。攻撃魔法こそ使えないものの、強力な回復魔法があり、攻撃力も高い。唯一の弱点は敵を倒してもアイテムがほとんど出ないこと。固定アイテムは逃さないように。



⬆ダンジョンに配置された固定アイテムは、確実に取っていこう。



ハーミット

プリンセスに劣らぬ強力キャラだ

バードが転職して変身するハーミット。その攻撃力はプリンセス以上で、元があのバードだとは信じられないほどだが、ただ1つ、足が遅いという欠点がある。ドワーフと同様、俊敏性の靴は必ず取ることだ。



⬆鈍足キャラの難所、異常重力。もたついている間に敵が増えてくる。



コブラ
—黒竜王の伝説—

さっすがCDロムだぜ！　と評判のグラフィックとサウンド。そしてテンポのいいストーリー展開。やっぱ『コブラ』って、すごいAVGだ。とゆーワケで、前号に続く後半部分を、この道場でビシバシ指南するぞ。



ハドソン／3月31日発売／¥5,980

※価格に消費税は含まれていません。

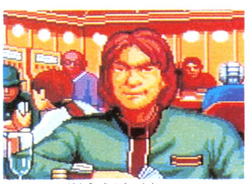
大公開！『コブラ』後半の謎解きのツボ

POINT 1 カジノでダックをさがせ!!



⬆エルラソの都のカジノから、いよいよ後半が始まる。セクシーなおねーちゃんもいて、楽しそうな場所だね。

■まずはカード場に行って、そこの客に何度か話しかける。すると、ダックの居場所を教えてくれるぞ。



⬆カード場の客は顔がデカイ！

■カード場を出たら、次はスロット場へ。そこで遊んでる絶世の美女に、重要な情報をもらおうぜ。



⬆スロット場の美女。色っぺー。

■ルーレット場のマネジャーに話しかけてみよう。合言葉を知っていればダイス場に入ることができるぞ。

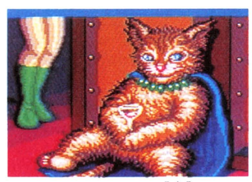


⬆ウツロな瞳のマネジャー。

■さて、いよいよダックのいるダイス場だ。2人めの客に何度か話しかけてごらん。

■客の話では、テーブルの下になにかいるらしい。さっそく調べてみよう。

■テーブルの下に、キャット星人ジェリーを発見。しつこく話しかけると、ダックが誰かを教えてくれる。



⬆んまっ、かあいー子猫ちゃん。

■ダイス場の3人めの客を見よう。どうやらコイツがうわさのダックらしいぞ。よーし、話しかけちゃおっと。もしもーし。



⬆これがダックだ。アヒルやね。

■酒をさがしてカウンターへ。メチャクチャかわいいバニー。重要な情報を持っているぞ。

■ダイス場にもどり、カウンターで手に入れた酒をジェリーにわたして話を聞こう。

■ジェリーの話だと、どうやらバニーとディーラーがイカサマをしてるみたいだぞ。さっそくバニーを身体検査してみよう♡。



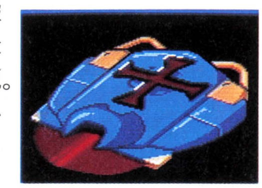
⬆バニーの耳には秘密がある♡

■バニーを調べて出てきたのは、なんとイカサマ用のダイス。2人に見せて白状させろ。



■ディーラーをみんなでリンチ。わっはっは、ついでに服も調べちゃうぞ。

■ディーラーの服から、あやしげなフロッピーを発見。役に立ちそーだから、いちおーもらっておこう。



⬆謎の十字架印のフロッピー。

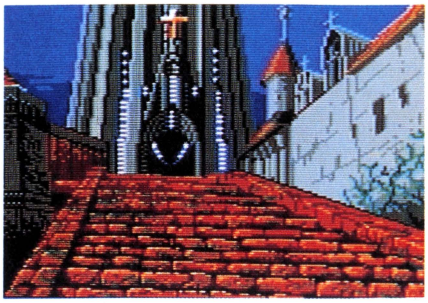
■さあ、いよいよダックから情報収集だ。ナイフをちらつかせながら、いろいろと聞いてみよう。



⬆ナイフを見せて情報を聞け！



POINT 2 B地区の教会の謎を解け!!



⬆B地区は、ちょっとあぶないスラム街。こーゆー場所に、こんなリッパな教会があるなんて…。意外だね。

■スラム街に住む者は、みな金に弱いとは聞いていたが、シスターまでとは…。その下をあげて、情報を収集するんだ。



⬆美しいシスターにドッキン♡

■シスターから話を聞いたら、すぐに教会へ。あたりを見回すと、通路が見つかるゾ。

■通路に出て、あたりを調べよう。ほら、5つのドアが見つかったね。さっそく探検だ！

■まずは最初の部屋に入って、シスターの服をもらっちゃえ。なんに使うかはナイショ♡

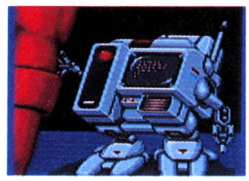
■4番めの部屋は倉庫。部屋の中で聖書を発見。調べると、謎めいた手紙と6枚のカードが出てきたぞ。とりあえずイタダキ。



⬆倉庫には重要なアイテムが…。

■5番めのドアはエレベーターだ。さっそく乗って、上の階を調べてみよう。

■3階ではヘンなロボットが部屋の前に立ちふさがってるぞ。中に入るためには、調べたり話しかけたりして情報を得よう。



⬆3階のロボットはガンコだぜ。

■ロボットをだますには、シスターに化けなきゃ。人目のつかないところで変装しよう。女装も楽しいぞ。



⬆尼さん姿のナタリーもウマそ。

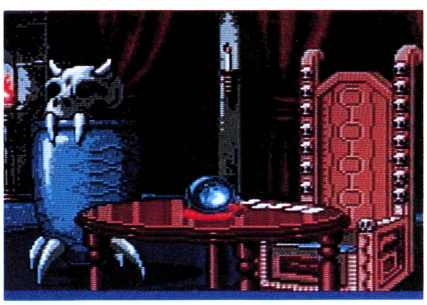
■ついに3階の部屋へ侵入！　部屋の中のコンピュータを調べよう。コンピューターに使うものと言えば、もうキミはわかるでしょ。



⬆コンピュータが動きだした。



POINT 3 ジョブランに会って、再び教会へ急げ!!



⬆さあ、もう一度エルラソの都へ戻って聞き込みだ！

■エルラソのバーで従業員たちにカードを見せて話を聞こう。占い師ジョブランの家を教えてくれるぞ。さっそく行こうぜ。



⬆バーの踊り子。いい女だぜ！

■ジョブランに会ったら、カードを見せよう。すると、謎めいた予言を教えてくれるのだ。

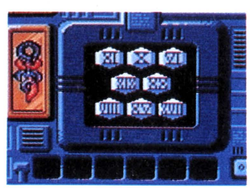
■ジョブランがくれるのは、予言だけじゃない。フシギなかたちのカギまでくれちゃうのだ。さて、これはどこのカギかな？



⬆謎の占い師ジョブラン様だ。

■再び教会へ戻り、2階のドアを調べよう！

■カギを使ってからドアに暗号を入れる。うまく部屋へ侵入できれば、そこで"イクトゥー"という重要人物(?)に会えるぞ。その人物は？



⬆ドアの前でカギを調べると…。

6枚のカードで暗号を解読

B地区の教会で発見した6枚のカード。聖書の中から出てきたこのカードは、暗号を解くための重要なアイテムなのだ。予言とカードをつけ合わせて、その順に並べてみよう。



さあ、黒竜王の神殿へ!!

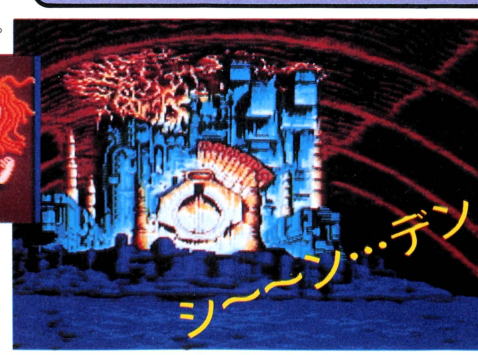
ある人物から黒竜王に関する情報を聞き出したら、いよいよ最後の戦いに突入だ！竜の兵士にさらわれたロムールを追って、コブラは黒竜王の神殿に潜入。そこには、どんな戦いが待ち受けているのか…こいつは楽しみだぜ。



➡いきなり竜の兵士に連れ去られたロムール。急いで後を追え！



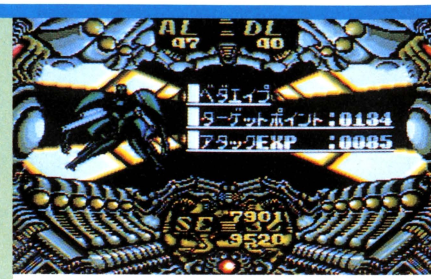






アウトライブ

この本格派３Ｄダンジョンの RPG に挑むキミたちへ、３～７番めの街までの完全ＭＡＰを一挙公開しちゃうぞ。もう迷子になる心配もないね！
　このＭＡＰを踏破したなら、エンディングはもう目の前だ。

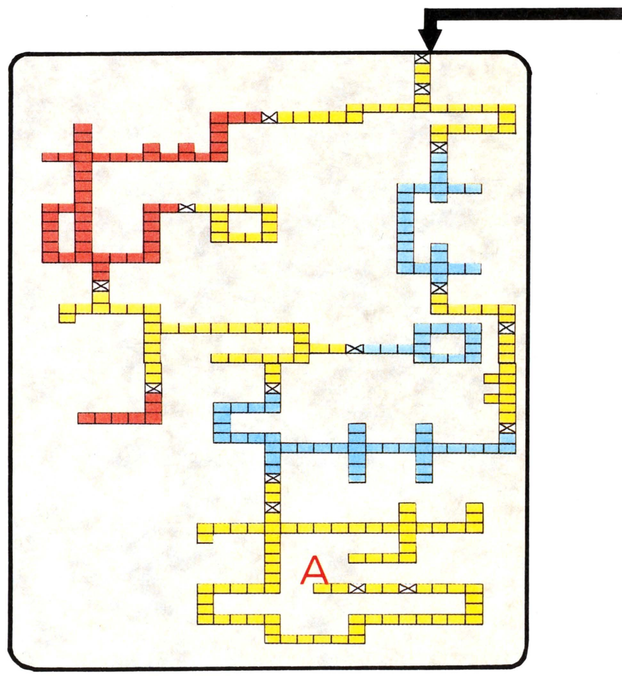


サン電子／発売中／¥5,600

3番めの街　7番めの街

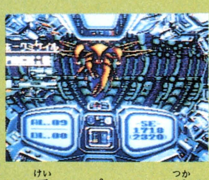
グリーンからテックスまでの完全MAP大公開!!

RPGの攻略は、何と言ってもマッピングが必要だよね。これが最大の楽しみであるんだけど、つらい作業には変わりない。そこで困ったときの「達人道場」。このMAPを参考に、最短ルートで各街へ行こう。レベルアップは街の近くでウロウロして出現する敵をやっつけていけばOK。デュエリングでなかなか相手を倒せないときは、ニトロチャージを使おう。オプションは、破壊力の大きいミサイル系のものを買い揃えておくようにね。各エリアでの武器の持ち換えも忘れずに。



イベントをクリアしよう！

A　3つ続くドアの向こうに…



⬆M系のオプションを使え。

グリーンシティから次の街へ行く迷宮に、ドアが３つ続く場所がある。ここにいる化け物を倒さなくては、ホワイトヒルシティに入れないのだ。ミサイル系のオプションを使えば、レベル９～10ぐらいで倒せるだろう。

B　さらわれたクリスを救出せよ!!

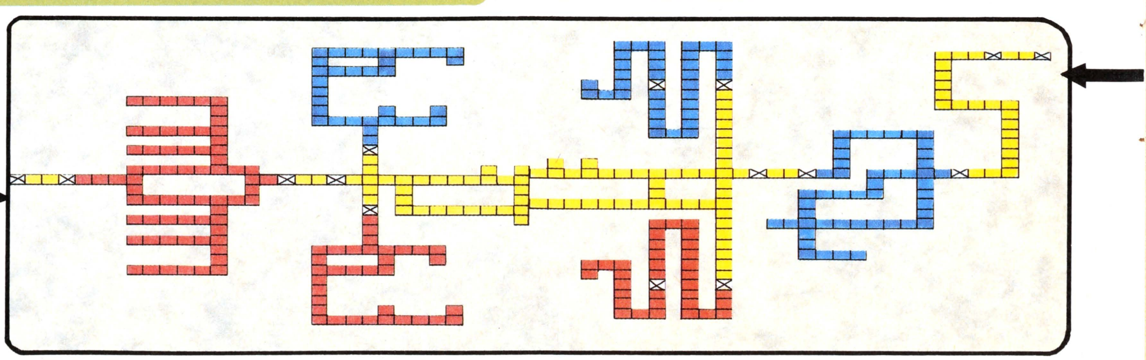


⬆カームを倒せば情報が…。

失踪したクリスは、スカラからレズルに続く迷宮の、北西の方にとらわれている。ここでも、グリーンシティの化け物と同じような敵を倒さなくてはならない。倒し方は、基本的にグリーンシティの化け物と同じ。12～13レベルあれば大丈夫。

テックスシティ

テックスから次の街へ行く途中に、敵組織の基地がある。この基地に潜入し、３つの石を集めれば、ついに最強のFW、ブラディクスに乗りかえることができるぞ。

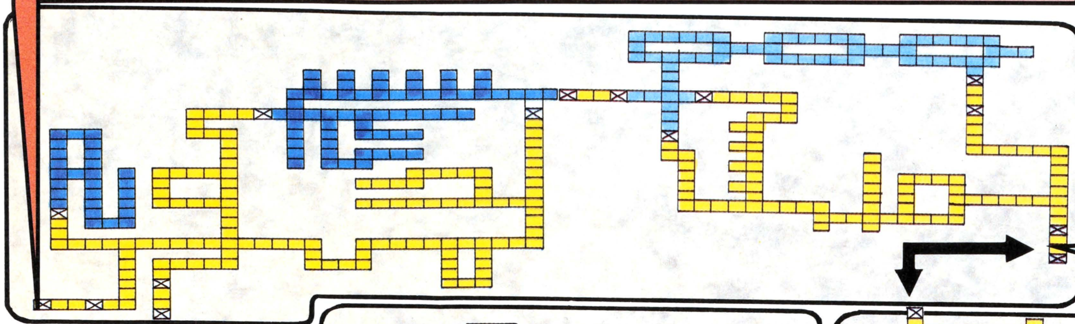


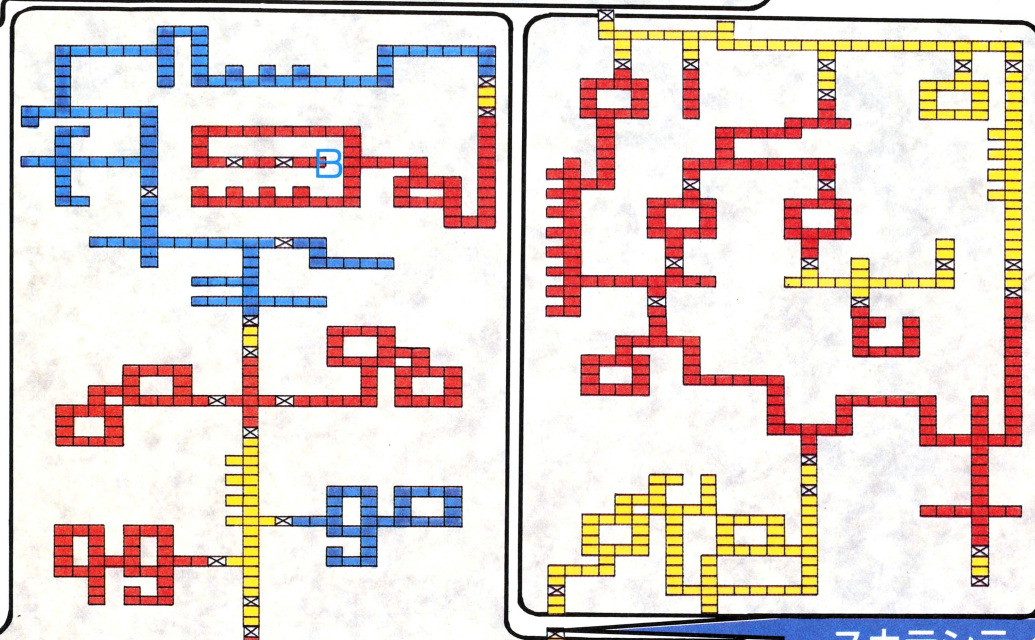
グリーンシティ

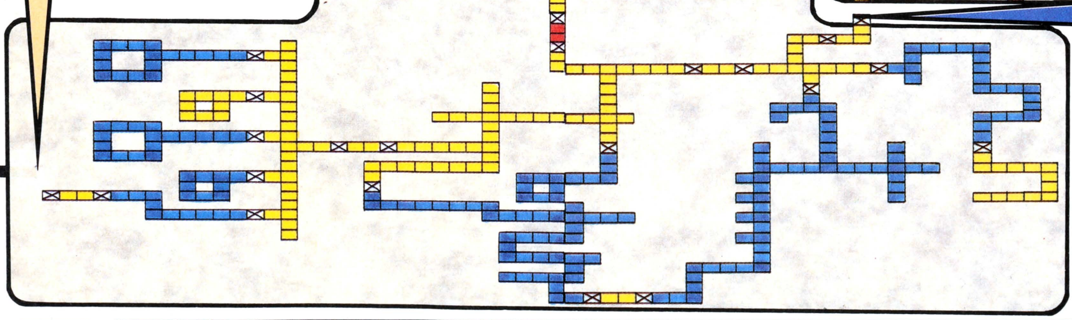
この街にいるデュエリストは、ジョーとカーム・ジェロームの2人。デュエリングに勝って賞金を手に入れ、ライトニングガンとアーマーを買おう。スカラにいるヒロという人物が、重要な情報を持っているらしいぞ。

ホワイトヒルシティ

今までいろいろと手助けしてくれたクリスが、失踪してしまった。だが、この街では特に重要な情報は入手できない。ミウラーというデュエリストとの試合に勝ち、次の街へ向かおう。値段は高いがバキュームプレスを買っておきたい。







レズルシティ

ノゾミ・ヒライデというデュエリストを倒せば、最強のシールド、ラフラシールドが手に入る。最強のアーマーとガンは、オラフシティにあるらしい。



←ついに物語は佳境へ。

スカラシティ

グリーンシティで対戦したカーム・ジェロームが、クリスの居場所を知っていた。まず、クリスを救出することが、この街での第1目標だ。さらに、謎の組織や最強FW、ブラディクスの新情報も聞けるぞ。

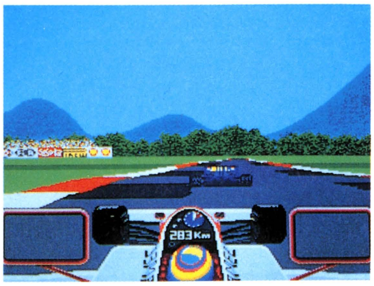
ショップガイド

ショップ名	ガンショップ																アイテムショップ																		アーマーショップ										
																	オプション												アイテム						アーマー							シールド			
アイテム／街	バルカンガン	ライトニングガン	レールガン	フォトンライフル	ブラスター	メガブラスター	プラズマライフル	フュージョンガン	コールドライフル	フリーズガン	ブリザードレイ	アイスビーム	レーザー	エクサイマー	ギガレーザーガン	フォノンメーザー	アッシドボム	チャフ	マグネットワイヤー	ネットボム	バキュームプレス	アンチファイヤー	アンチアイス	アンチマグネット	ホークミサイル	ハウンドミサイル	サダームミサイル	マーブミサイル	パックワン	ダブパック	メガパック	リペアユニット	エスクイット	バックワーカー	スケールアーマー	セラミクスアーマー	チタニウムアーマー	サーメットアーマー	ウィスカアーマー	マグネットアーマー	ライトアーマー	チタニウムシールド	グラフシールド	レプリカシールド	ラフラシールド
グリーン	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	○	○	○	×	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×
ホワイトヒル	×	○	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○	×	×	○	×	×	○	○	○	×	○	○	×	×	×	×	○	○	○	×
スカラ	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	×	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	×	×	○	○	×	×	×	○	○	○	×
レズル	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	○	○	○	○	○	×	×	○	○	×	○	○	×	○	○	○	×	×	○	○	○	×	×	○	○	○	×
テックス	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○	×

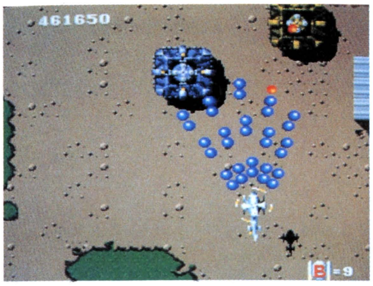
 イラスト／渡辺天留子

新作ソフトお毒味チャート

ゲーム情報誌の必須アイテム「クロスレビュー」。評論家ともどもこのコーナーをぜひごひいきに！

評論家＼ゲーム名	F-1パイロット	エナジー
	 パック・イン・ビデオ 発売中／¥6,300	 メサイヤ（NCS） 3月31日／¥5,200
極辛代表 **岩崎啓真**  『妻ノ王伝説』アップあけの休暇も終わり、いよいよCDロムを使った新しいRPGの開発に入りました。夏発売を目指して開発しているから楽しみにしていてね。	なかなかスピード感のすごい3Dタイプのレーシングゲームだ。従来のと違う視野、新しいフィーチャーとしてのバックミラーなど、なかなか見るべきものはある。けれど、コースのどこを走っているのかわからないのを、なんとかしてほしかった。 ★★★★★★☆☆☆☆	操作性や、シナリオは標準以上だと思うのだが、それ以上のインパクトが感じられない、と言ったら欲ばりすぎ？　なぜだと思って考えたのだが、どうも手堅くまとめすぎていて、こぢんまりとした印象を与えるのだ。少し損をしていると思う。 ★★★★★☆☆☆☆☆
中辛代表 **ウォルフ中村**  いよいよプロ野球も開幕。例によってこの時期は「大洋と日本ハムで日本シリーズを！」と意気込んでいるのだが……うーむ、やっぱりムリかなぁ。	選んだチームによって車の色が変わったり、バックミラーがついたり……と、細かいところでは凝っているものの、肝心のレースがイマイチ。コース図を常に表示するなり、コーナーにカーブの看板を出すなりするだけで評価はもっと上がるのだが。 ★★★★★☆☆☆☆☆	ゲーム自体の出来は悪いとは思わない。でも敵の行動パターンや大きさ、強さはもっと考えた方がよかったのでは？　連射できないときに硬くて大きい敵がいっぺんに攻めてきたらダメージを受けるのは必至だもの。画面のスクロールもちょっと不自然。 ★★★★★☆☆☆☆☆
甘口代表 **小野　泉**  どうしてゲーマーの人ってあんなにゲームが上手なのかしら。下手ッピのワタシは、いつも「世の中って不公平だわ」と思いつつプレイを観賞しています。	実際に運転している感覚でプレイできちゃうレーシングゲームなの。いろいろなタイプの車から好きなのを選べるのが楽しいね。加速したときのスピード感が気持ちイイ！　免許はないけど自動車大好きなワタシは気に入っちゃいました♡ ★★★★★★★☆☆☆	アドベンチャー要素が入ったアクションゲームです。武器であるエナジーボールの弾道の変化がおもしろいわね。マイキャラに自分の名前をつけられるのがうれしい。でも、けっこう難しいからアクションゲームに自信がある人じゃないとムリかもね。 ★★★★★★☆☆☆☆
辛口代表 **ドーピン和樹**  思いっきりテストでコケてしまい、同じ学年の2周めをやるハメになってしまった。う～ん、さすがに2周めは弾数も多いし敵もカタい。アレレ…!?	3D視点のカーレースもので、スピード感はなかなか。バックミラーに後ろを走ってる敵車が映るあたりも細かい。が、レーサーの孤独までもゲーム中で再現したかったのか!?　トップになっちゃうとタンタンと走るのみで、なんか寂しいんだよなぁ…。 ★★★★☆☆☆☆☆☆	ゲーム冒頭のグラフィックシーンはなかなか期待させてくれる作りだけど、キャラの操作性は悪いし、アドベンチャーとしてはストーリー的に不条理な部分を感じさせてちょっと残念。ライフ制なので、気の長い人が修業を積むにはいいゲームかもね。 ★★★★☆☆☆☆☆☆
アンカーマン **怒濤久美子（ドクミ）**  ホワイトデーのおかえしに、フリルのパンティーをもらっちゃった。	カーゲームをやると、友だちの男の子に、「ドライブに連れていって」とTELしたくなる私。でも、お毒味のためにじっくりプレイ（遊んじゃった？）。F－1の雰囲気がとっても体験できたわヨ。	ほのぼのしたキャラと、あまり難しくないってとこが好き。助けるとアイテムをくれるキャラってのが、かわいくないので、最初敵だと思って、バンバン攻撃しちゃった。私ってメンくいなの。

究極タイガー



タイトー
3月31日／¥5,500

コブラ 黒竜王の伝説



ハドソン
3月31日／¥5,980
CD ROM

凄ノ王伝説



ハドソン
4月27日／¥6,500

私のメインディッシュ

究極タイガー	コブラ 黒竜王の伝説	凄ノ王伝説	私のメインディッシュ
アーケード並みのグラフィック、操作性、サウンド、難易度など、ほとんど文句のつけようのない最高の出来。'89年の『R-TYPE』と呼んでもいいほどの移植だ。ただアーケードのマニアだったボクには、連射が使えて誰でもできるのが少し悲しい。 ★★★★★★★★★☆	これぞグラフィックアドベンチャーと呼べるAVGだ。誰でも短時間で簡単に解けるのだが絵の枚数が多いので、映画でも見る感覚で、もう一度解いてみることができる。声優も文句なく、まさにCDロムならではのゲームと言えるだろう。 ★★★★★★★★☆☆	自分の作ったゲームは、まるで評価できません。他の人のを見てください。 ？？？？？？？？？？	今月は絶対のおすすめとして、『究極タイガー』に尽きる。これを買わずして、今年のシューティングは語れない。あとはCDを持っている人なら『コブラ』もおすすめだ。買っても損はしないぞ。
非常によい出来なのでアーケード版を見なれた人だって十分に満足できるはず。パワーアップするたびに派手になっていく攻撃や、輪をかけてド派手なボムなんかはまさに爽快のひとこと。アーケード版に熱中した人なら文句なくハマれます。 ★★★★★★★★☆☆	なんといっても美しいグラフィックが魅力。また要所要所で登場人物が話しかけてくるけど、「ゲームはここまできたのか」って感じ。ストーリーは原作通りではないものの、けっして難しくはないから、原作を読んだ、読まないに関係なく楽しめる。 ★★★★★★★☆☆☆	敵味方の位置が重要な戦闘シーンや、敵を倒さずとも手に入れられる経験値など、従来のパターン化されたRPGとはひと味違った作りになっている。操作性もよいし、常に「いま何をすべきか」がわかるので、時を忘れてのめりこんでいっちゃうのだ。 ★★★★★★★☆☆☆	今月は力作ぞろい。AVGなら『コブラ』、STGなら『究極タイガー』、そしてRPGなら『凄ノ王伝説』と、やりたいジャンルによって選んでほしい。どれを買っても損はしないだろう。
タイトルの通り、まさに"究極の"シューティングってカンジ。難しいんだけど、ついついハマってしまうの。パワーアップが快感ね♡ ゲーム初心者の人もそれなりに楽しめるハズ。もちろん上級者にもおすすめします。絶対にお買得の1本だよ。 ★★★★★★★★★☆	少年ジャンプ愛読者の泉にとってウレシイ1本です。原作を読んだことがない人でも十分楽しめると思うよ。CDロムだけあって、グラフィック、サウンドともにバッチリ！ アドベンチャーゲームファンと原作のファンの人は「買い！」だねっ。 ★★★★★★★★☆☆	すごくコッてるRPGなの。オープニングからグイグイ引き込まれちゃう。会話にしても、ESPの演出にしても今まで私がプレイしたRPGとは何か「違う」モノを感じるわ。このソフトはとにかく「買い」ね。安心してハマれる（?）わよ。 ★★★★★★★★★☆	『究極タイガー』と『凄ノ王伝説』を大プッシュ！ 何はともあれ一度プレイしてみてね。絶対ハマるよ。ロムロムがあるなら『コブラ』もおススメ。CDロムのすごさをヒシヒシと感じるハズ。
とんでもなく素晴らしいデキに思わずビックリ!! キャラの動きはなめらかだし、これぞ忠実な移植版といった感じだ。横画面が広い分、縦がつぶれてしまってるのでアーケード版の攻略パターンが通用しないところもあるけど、かえって新鮮でよい。 ★★★★★★★★★☆	山田康雄の声がルパン3世やクリント・イーストウッドを彷彿とさせ、カッコイイのだ。アドベンチャーもコマンド選択式で楽だしね。欲を言えば、敵との戦闘シーンはアクションゲームっぽくしてもよかったと思うのはボクだけかなぁ…。 ★★★★★★★★☆☆	道中から街へ入るシーンが戦闘シーンで主人公が超能力を使うシーンの画面処理などは前評判通りスゴい。BGMもなかなか盛り上がるし。アドベンチャーシーンですいぶん細かい動作を意識したのか、ちょっとコマンドの選択肢が多いのが気になるね。 ★★★★★★★☆☆☆	移植ものの決定版『究極タイガー』。これを買わないと一生後悔するぞ。ロムロムを持ってるお大尽の諸君にはぜひ『コブラ』を楽しんでほしいな。とにかくセリフがシブくてカッチョイイのだ。
ゲームセンターで、2面までしかクリアできなくて、くやしい思いをしていた『究極』が、PCに移植ね。少しやさしくなってるのがドクミにうれピー、マンモス。夜遊び忘れてハマりっぱなしヨ。	ドクミに負けないくらいの美女たちがた～くさん登場するのよね。ストーリーも波乱に富んでるし、これはおもしろいわョ。私の前にも、コブラみたいな○○が強そうな人、現れないかなぁ。	マンガの原作もおもしろかったけれど、ゲームも最高っ！ ニュータイプのRPGで、レベル上げやストーリー展開が新鮮ね。私に超能力があれば、私よりキレイな女の人を消しちゃおうかな？	今月はレベルの高いゲームばっかりで、ついついデートの回数を大幅削減して、ハマっちゃいました。ゲーム好きのイイ男が近くにいないかな。

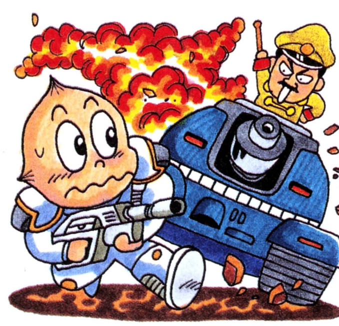
「正解」がないからSLGはおもしろい

マルガッツ連邦軍上級大将(大ウソ!!)
ウォルフ中村



ネクタリス

ハドソン/発売中/¥5,800



このゲームが持っている魅力というと、「移動」「攻撃」という2つのコマンドでほとんど操作できてしまうというシンプルなシステムがまずあげられるだろう。思えば、今までのウォーシミュレーションゲームの多くには複雑なコマンド群があり、それが「SLGは難しい」というイメージにつながっていたようだ(もっともこれらのゲームを実際にプレイしてみると、当初考えていたほどコマンドは多く感じないものなんだけどね)。また、1回プレイするにもけっこう時間がかかり、それがさらに「とっつきにくい」という印象を与えていたのだろう。最近のパソコン版SLGには「マップはより大きく、データはより細かく」という風潮があったし、事実それがファンに受け入れられてもいた。そんなところに、各ステージにかかる時間がわりと短めですみ(3ターンでケリのつく面もある)、それでいてSLGのおもしろさを十分に持っているこの『ネクタリス』が出たから、とても新鮮に思ったんだ。

プレイ時間が少なめですむというのは「生産」という概念をあえてなくしたのと、マップのサイズ設定がほどよく『ネクタリス』のシステムにマッチしていたからだろう。で、「生産」の代わりにこのゲームに導入されたのが工場の占領。強大なガイチ帝国との戦いを有利にすすめるためには、工場を占領して中にある兵器を手に入れ、戦力の増強を図る必要があるってワケ。中立の工場だろうと敵の工場だろうと、味方の歩兵が占領しちゃえば中の兵器ごと自軍のものになっちゃうから、工場をめぐるかけひきはスリル満点だ。工場にはもうひとつ、やられたユニットを補給するという重要な役割がある。1部隊は8ユニット編成だけど、戦闘を繰り返すうちにユニットは当然敵の攻撃を受け、減っていく。そこで工場に収納して元の8ユニットにするのだ。これは1ユニットでも残っていればOKなので、ギリギリまでねばって全滅させるよりは余裕を持って工場へ収容するのが原則。もっとも「あと少しで敵部隊を全滅できるんだけど、こっちも全滅の可能性が……」なんて状況も多いから悩んじゃうけど。

全部で23種類用意されているユニットも、それぞれに個性があってバランスよく作られている。特に攻撃後も移動可能な軽量武装車両や、味方のユニットは通れるけど、敵ユニットには障害物となる地雷、足は遅いが対地・対空攻撃力が抜群の要塞戦車etc。個性があるから対地攻撃力と射程距離が自慢の野砲は、移動力がないので輸送機で運ぶ必要があるなど、各ユニットの欠点を補いつつ、より大きな成果をあげるべく行動させる……というプレイヤーの知力戦術が要求される。これこそ腕の見せどころ、それがSLGの醍醐味なのだっ!

話は「占領」にもどるけど、このゲームでは欲しい兵器を「生産」することができないだけに作戦が限られてくる部分は確かにある。しかし各ステージは、いずれも趣向を凝らした地形とユニットが用意されていて、その場その場に応じた戦術を駆使する必要があるし、同じ状況でも違う作戦をとることができるようにはなっている(たとえば敵が野砲を輸送しているのを見つけたら、設置する前に全滅覚悟で倒しにいくこともできるし、設置後に波状攻撃をかけるべくユニットを用意することも可能)。つまり「正解」なんてものは存在しないのだ。そして、それこそがSLGの持っている魅力なんだよね!

では最後にひと言。10ターンとかからずに終わってしまうステージも多いこのゲームでは、経験値がどれほどの意味を持っていたのか疑問。経験値を次のステージに持ち越せるわけでもないしね。これってどう思います……。

 イラスト/菊池晃弘

『ドラクエ』ばかりがＲＰＧじゃない

九州生まれの外人の子ども
超合金太郎



ビックリマンワールド

ハドソン／発売中／¥4,500



ずいぶんと昔の作品になるばってん『ビックリマンワールド』について、ちょこっと書かせてもらうばい。ゲームのことを好いとう奴は、よう聞いときんしゃい。

実はくさ、このゲームはＲＰＧやったとぜ。ちょっと見たら、アクションゲームに見えるばってん、絶対にこれはRPGばい。見えるRPGね。最近ようある、アクションにRPG的味つけをしたような、中途半端なゲームじゃあ、なかぜ。いいかい！『ビックリマンワールド』は、アクションにRPG的な味つけやなくて、RPGをアクションで表現したゲームばい。わかる!?　ようするに、見た目はいっしょばってんが、作品を作るときの発想の仕方や考え方が実は、まったく逆。ここんとこが『ビックリマンワールド』のすごかところたい。

アクションRPGとは、見えるRPGのことなんじゃなかろうか。主人公がパワーUPしたら、着てる物から剣や靴までキチンと変わって、はっきりと主人公の成長が見える！ これたい！『ビックリマンワールド』は、実にこれが見事に表現されてるじゃないか。

そして、これが表現できたのは、キャラをたくさん持つことができるPCエンジンのハードのおかげだと思うばい。

……しかし、このシステムは業務用ゲームがRPGを表現しようとして生まれた方法で、事実『ビックリマンワールド』は、業務用ゲームからの移植版である。そのベースになったのが『モンスター・ワールド』だ。内容は『ビックリマンワールド』とほとんど同じで、SHOPや酒場、それとボスなんかに使ってあるシールキャラを元の『モンスター・ワールド』のキャラにもどせばほとんど同じである（こっちがオリジナルなんだから当たり前か）。

当時は『ドラクエ』の大ヒットにより、ようやく「ロールプレイングゲーム」という言葉が一般化してきたころだった。「RPG＝ドラクエ」の公式が成り立ってしまったのだ。そして業務用メーカーの企画マン（ゲームデザイナーなんて洒落た役職はまだない）たちは、RPGがゲームセンターでできないものかと考えていた。が、ドラクエシステムのようなRPGは、業務用では不可能だった（泊まり込んでやるわけにはいかないだろ！）。そこに『ビックリマンワールド』のベースである、この『モンスター・ワールド』が登場したのだった!!　まさに見えるRPGで、ギョーカイの企画マンたちは「うまくやったもんだ」と大変感心したのだった。企画マンの“RPGをゲームセンターでやらせたい”という熱い思いが、ドラクエとは違ったRPGのカタチを生んだわけだ。この見えるRPGは、アクションゲームの要素をうまく取り入れてあるため「アクションRPG」という新ジャンルとして認められるようになったのだ。

しかしPCエンジンの性能の良さとハドソンの移植技術の高さには毎回驚かされる（『R-TYPE』のときもぶったまげた）。『ビックリマンワールド』にしてもよく２メガで入ったよなあ。『モンスター・ワールド』はセガMkⅢやファミコン（『西遊記ワールド』）にも移植されたとばってんが、やっぱプレイして思うのは、キチンと表現されてて、ああっ、これは見えるRPGだな、と思わせてくれるのは、PCエンジンだけやもんね。FC版もセガ版もそれなりに味はあるんだけど、やっぱ、PCエンジンがダントツやね。もしPCエンジン持ってて買うとらん人は、はよう買ってプレイしてみんしゃい。きっとRPGは『ドラクエ』だけじゃない！　と思うハズだ。

こういう新しいジャンルづけができる、パワーのある作品がPCエンジンのオリジナルで早く出てこい、と思わずにいられない。

マルカツアタックカードシステム

MAC

イラスト、写真、情報満載の8枚のMAC。カードにはそれぞれの点数（単位はMAC）がついていて、規定の点数を集めて送ると、下の商品がもらえちゃうのだ！　MACには、毎号ついてくる分と、ウラワザ、読者ページなどで採用された人に贈られるスペシャルMACがある。㊖ファミコンのMACもつかえるよ！
カードのHP、MPの遊び方も考えてみてね!!

今月は『ガンヘッド』

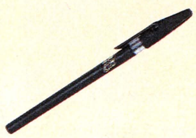
応募のきまり

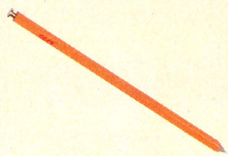
①下の表を見て、欲しい商品に対する規定のMACを集める。同じMACは2枚までしか使えません。ただし、ウラワザ、読者ページ採用者に贈られるスペシャルMACは何枚でも使えます。
②規定のMACと、住所・氏名・年齢・電話番号・希望商品（11,14はソフト名）いままでのMACのなかで1番好きなものの番号を書いた紙を封筒に入れて送ってね（1〜3の商品を希望する人は、住所と名前を書いた封筒に62円*切手をはったものも同封してね）。

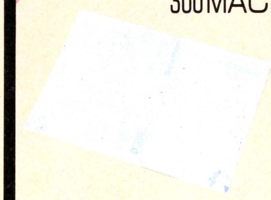
〈あて先〉 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F　㊖PCエンジン編集部「MAC係」

カードを集めたら…

1 ㊖ステッカー　20MAC


2 ㊖ボールペン　50MAC


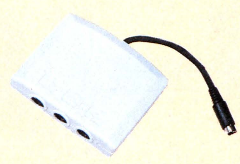
3 ㊖シャープペン　200MAC


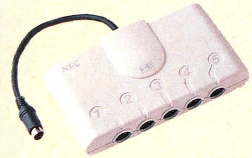
4 ㊖専用原稿用紙　300MAC


5 MACホルダー　500MAC


6 ㊖テレホンカード　670MAC


7 ㊖Tシャツ　1,200MAC


8 ジョイタップ3　1,500MAC


9 マルチタップ　2,100MAC


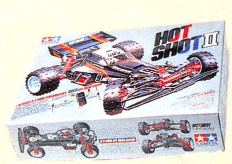
10 AVブースター　2,500MAC


11 ソフト(¥6,000以下)　3,000MAC


12 ターボスティック　3,250MAC


13 アスキースティックエンジン　3,500MAC


14 ソフト(¥7,000以下)　4,000MAC


15 ラジコンカー　10,000MAC


16 カメラ　10,500MAC

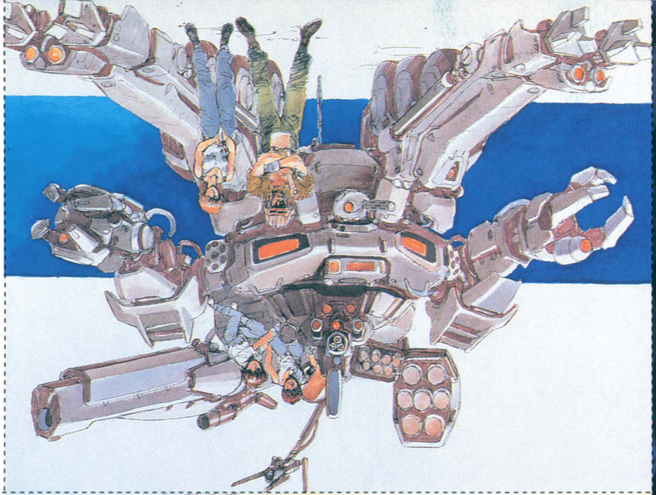
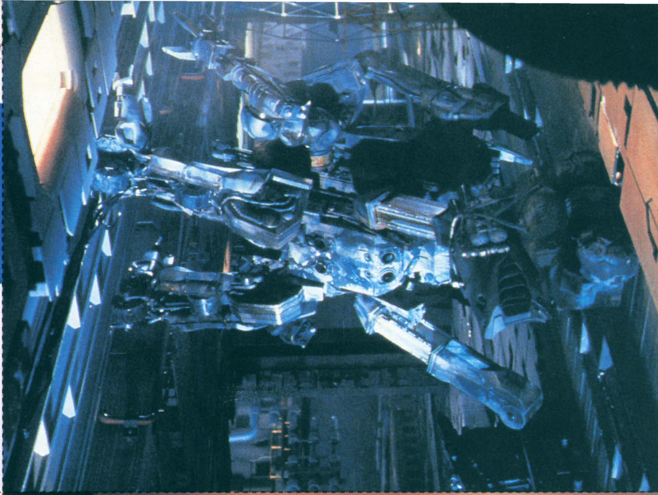
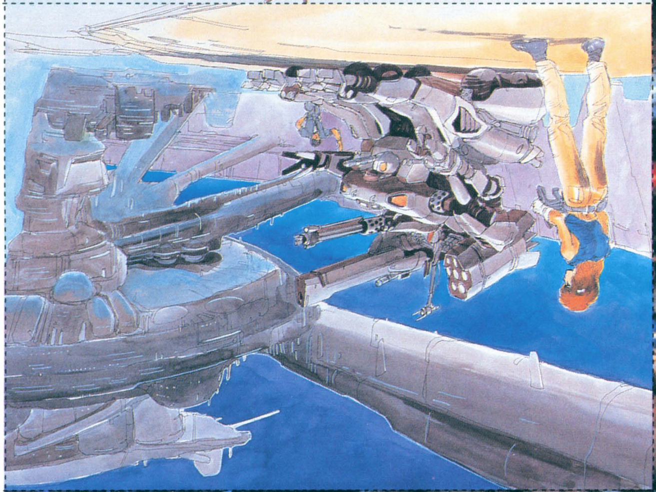
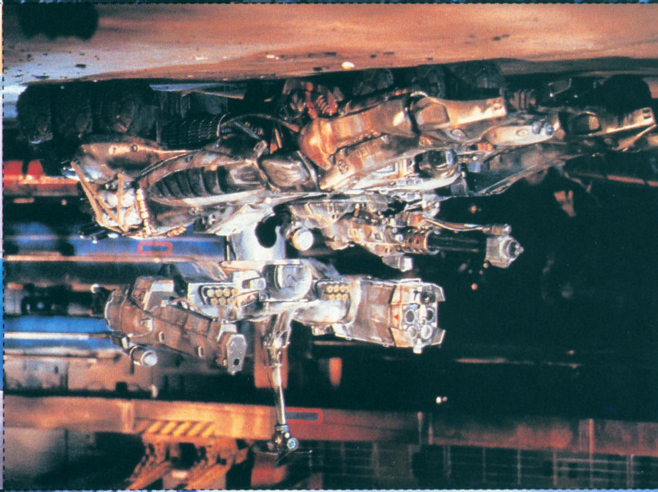
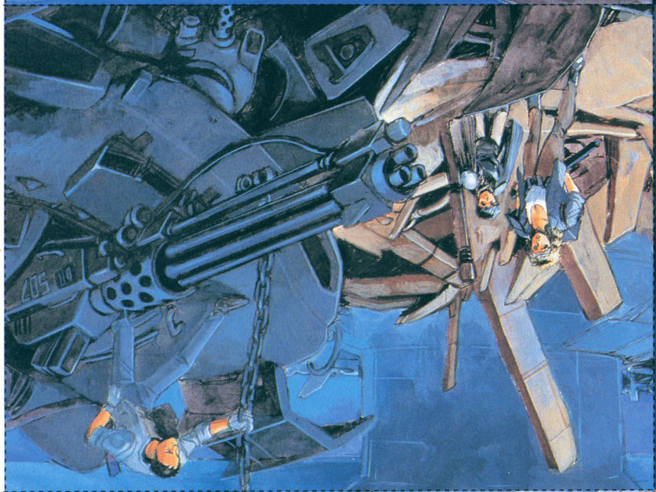
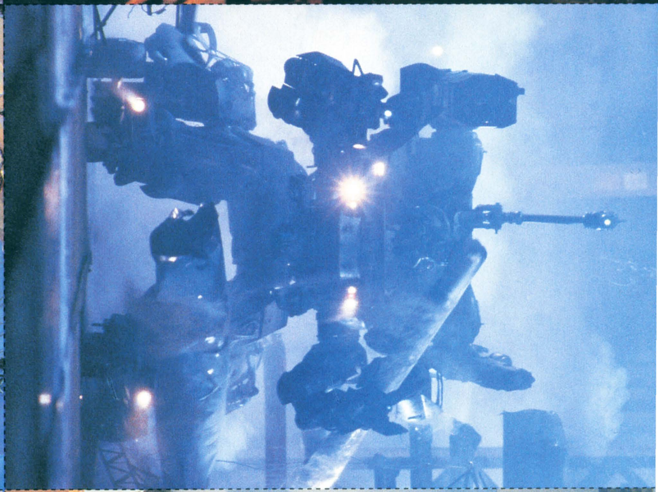
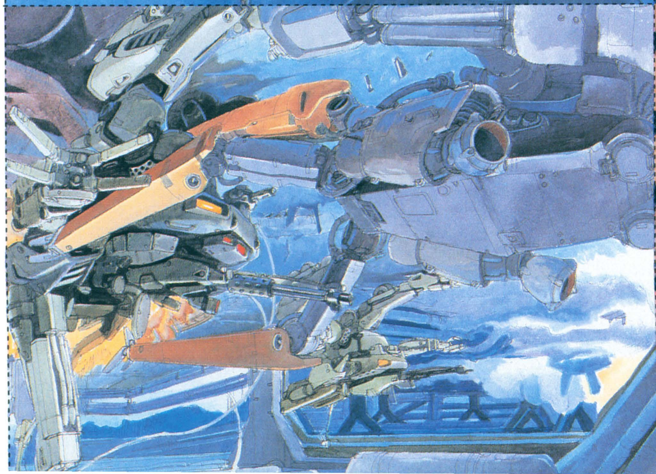
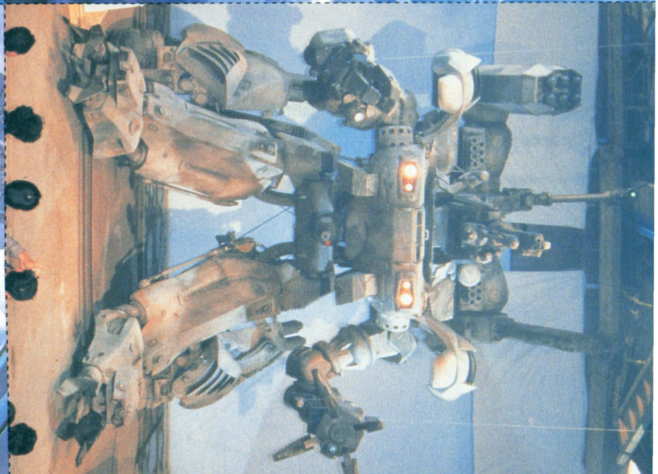

17 ウォークマン　11,500MAC


18 セガ メガドライブ　12,500MAC


19 CDプレイヤー　13,500MAC


20 PCエンジン　14,500MAC


＊4月1日以降の応募からとなります。

5 MAC NO. 033

ガンヘッド

1/1実寸大ガンヘッド

映画撮影用に制作された実寸大ガンヘッド。ミサイルポッドや両腕、手首など上半身の可動部のほとんどが設定通りに動く。その方法は、電動モーター、油圧式、そして一部はコンピュータ制御という、本物のロボットさながらの仕上りだ。ガンヘッドと死闘を繰り広げるエアロボットも全高3mのモデルが制作され、ロボットVSロボットの戦闘シーンはアニメーションにも負けない迫力の映像になりそう。『スター・ウォーズ』のプロデューサー、ゲーリー・カーツ氏もこの実寸大モデルを見に来たらしく、世界的にも注目されている。

HP 15 MP 9

2 MAC NO. 034

ガンヘッド

直立型ガンヘッド

スタンディング形態に変形したタイプ。接地面積が少ない場所でも高い機動力を発揮する。ガレキの中にいるGIモード（タンク形態）が、急にこのタイプに変形して敵にふい討ちをかけるなどさまざまな戦法が考えられる。ガンヘッドは、GIとGIIの2つのスタイルを持つことによって、戦車の進化した姿を見せてくれる。

〈直立型・GIIモード性能分析〉

全長：6.12m	最大速度：140km/h（路上）
全幅：5.76m	行動距離：647km
全高：5.28m（後部ターレット含まず）	

HP 12 MP 10

1 MAC NO. 035

ガンヘッド

戦車型ガンヘッド

高速移動を可能にするタンク形態。タンク中心部が上にせりあがり、腕が前に出た状態がGIモードとなる。対建物用の6連装地対地ミサイルから、対空・対地両用の20mmチェーンガンまで、攻撃目標に合わせたかずかずの武器を装備している。ほかにも、対装甲目標物には75mm自動キャノン、近接火力兵器の5.56mmマシンがある。

〈戦車型・GIモード性能分析〉

全長：8.7m	最大速度：180km/h（路上）
全幅：5.4m	行動距離：760km
全高：2.47m（後部ターレット含まず）	

HP 9 MP 3

1 MAC NO. 036

ガンヘッド

エアロボット

ガンヘッドのデータを基にしてカイロンが独自に開発した秘密兵器。カイロン中枢部付近を守る防衛ロボットである。対ガンヘッド用に開発されており、機動力の高いホバー能力、ガンヘッドをも粉ごなにするプラズマビーム、ダメージングウラニウム製のシールドなど、ガンヘッドを上回る性能を有する。大型兵器の近距離攻撃以外には、破壊する手段がないといわれるエアロボットに、ブルックリンの乗り込むガンヘッドの勝機はあるのか!? この戦いが、映画後半の最大のヤマ場になっている。

HP 5 MP 2

5 MAC NO. 037

ガンヘッド

ガンヘッド大隊VSエアロボット

西暦2025年、それまで人間社会を統制し、管理してきた巨大コンピュータ「カイロン5」が、全世界に突如宣戦布告。これに対し、世界連邦政府は無人戦闘ロボットであるガンヘッド大隊を投入し、カイロン5の中枢部破壊を計画した。しかし、カイロン5の防衛メカ「エアロボット」によって、ガンヘッド大隊は全滅してしまう。そしてカイロン5は勝利を収めるが、これと同時にカイロン5のすべての機能は彼の意志で停止した……。

映画はこの大戦の13年後、カイロン5の設置された400階建てのマザー・タワーを舞台とする。

イラスト／HATAIKE HIROYUKI

HP 10 MP 8

2 MAC NO. 038

ガンヘッド

ロボット墓場

物語の主人公は、メカマニアであるがコクピット恐怖症の青年ブルックリン。彼は男女6人の仲間とともにマザー・タワーに侵入したが、タワー内にいたバイオドロイドにより、6人の仲間たちの命は奪われてしまう。そして出会ったのがバイオドロイドを追うレンジャー一隊の美人伍長ニム。がそのとき、カイロン5が息を吹き返した。ブルックリンとニムに危機が迫る。その2人を助けたのが大戦後タワー内に生き続けた2人の子どもであった。そしてブルックリンは、ロボットたちの巨大墓場でガンヘッドの残がいを発見する……。

イラスト／HATAIKE HIROYUKI

HP 11 MP 6

1 MAC NO. 039

ガンヘッド

カイロン5の中枢部

巨大墓場でガンヘッドを発見したブルックリンは、この攻撃力の高いマシンでカイロン5に立ち向かうことを決意する。しかし、ガンヘッドの損傷はかなりひどかった。各パーツは修理可能であったが、メインコンピュータは完全に再生不可能となっていた。ブルックリンは、無人メカであったガンヘッドを有人用に改造し、メインコンピュータの損傷を補った。修復完了、そしてコクピットに乗り込むブルックリン。「低速前進。出撃！」ついにガンヘッドが、カイロン5への最終攻撃を開始した!!

イラスト／HATAIKE HIROYUKI

HP 8 MP 5

1 MAC NO. 040

ガンヘッド

キャスト紹介

主人公ブルックリン：高嶋政宏
美人伍長ニム：ブレンダ・バーキ
バンチョー：ミッキー・カーチス
ベベ：円城寺亜矢
バラバ：ジェームズ・トンプソン
ボンベイ：川平慈英
ブーメラン：ドール・ヌィーン
ボクサー：斉藤洋介
セブン：原田遊人
イレブン：水島かおり
バイオドロイド：ジェームズ・トンプソン

イラスト／HATAIKE HIROYUKI

HP 3 MP 1

月刊ドラゴンマガジン

FANTASY SENSATION

DRAGON Magazine



● 巻頭特集

結城信輝特集

ヴェルバーサーガ●ファイブスター物語●エンゼル・コップ

ファンタジア文庫特集

〈爆裂お嬢〉シンディ・スー

事件屋シン&ダ

スクラップ・ドリーマー

RPGリプレイ

ミノタウロスの輪舞曲〈後編〉

●小説

灼熱の竜騎兵

雷の娘シェクティ

風の大陸

アンバランスな放課後

●COMIC

機神幻想ルーンマスカー

ヴェルバーサーガ

ドラゴンハーフ

5月号

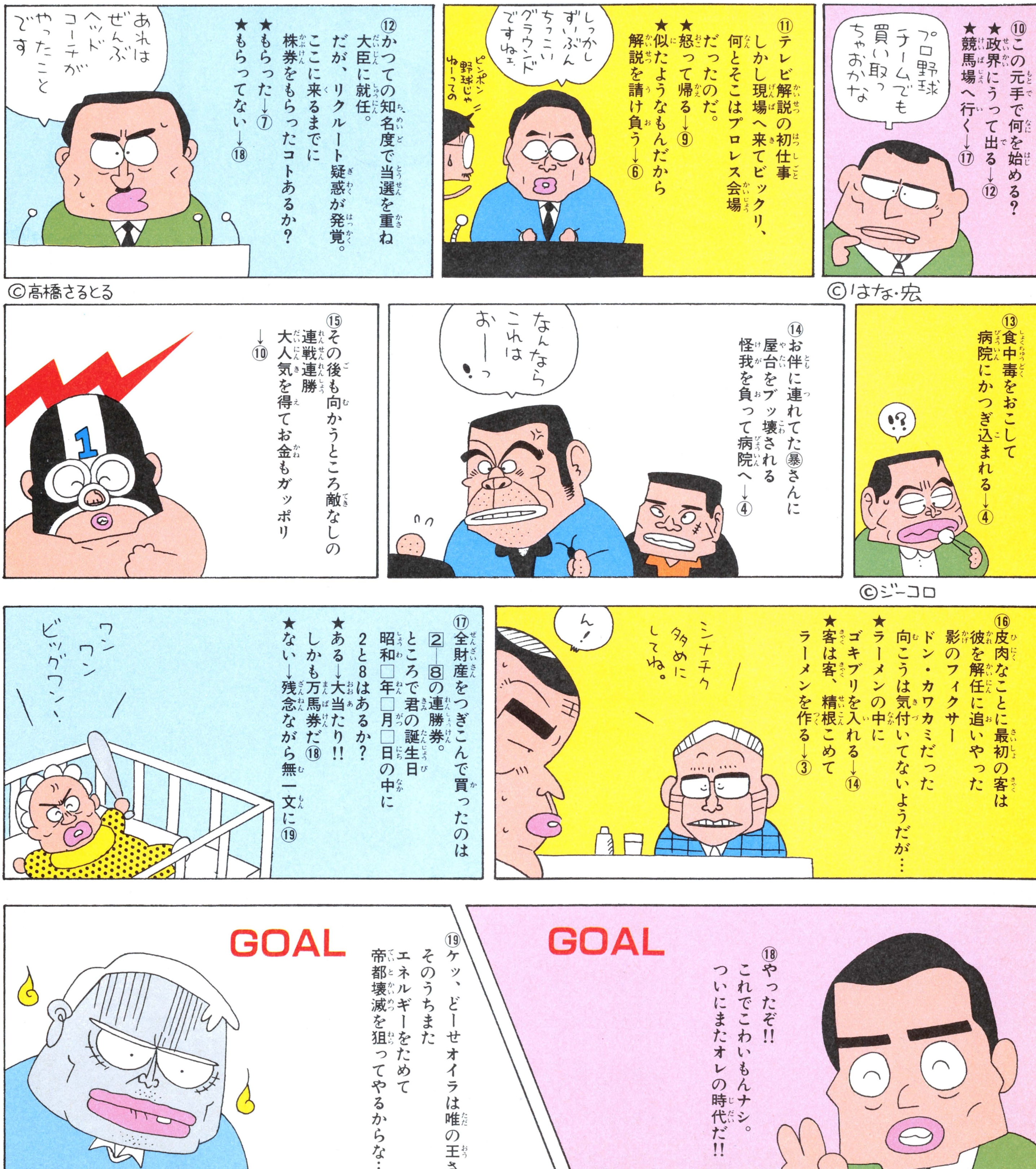
'89・4月より予告なく定価を変更する場合もあります。

580yen

富士見書房　〒102 東京都千代田区富士見1-12-14

電話(03)261-5375㈹　振替／東京7-86044

A・V・G 唯の王伝説


⑩この元手で何を始める?
★政界にうって出る→⑫
★競馬場へ行く→⑰
プロ野球チームでも買い取っちゃおかな
⑪テレビ解説の初仕事
しかし現場へ来てビックリ、何とそこはプロレス会場だったのだ。
★怒って帰る→⑨
★似たようなもんだから解説を請け負う→⑥
しっかしずいぶんちっこいグラウンドですねェ
ピンポン野球じゃゆーっての
⑫かつての知名度で当選を重ね大臣に就任。
だが、リクルート疑惑が発覚。
ここに来るまでに株券をもらったコトあるか?
★もらった→⑦
★もらってない→⑱
あれはぜんぶヘッドコーチがやったことです
©高橋さるとる
©はな・宏
⑬食中毒をおこして病院にかつぎ込まれる→④
!?
⑭お伴に連れてた(暴)さんに屋台をブッ壊される
怪我を負って病院へ→④
なんならこれはおーー!っ
⑮その後も向かうところ敵なしの連戦連勝
大人気を得てお金もガッポリ
→⑩
©ジーコロ
⑯皮肉なことに最初の客は彼を解任に追いやった影のフィクサー
ドン・カワカミだった
向こうは気付いていないようだが…
★ラーメンの中にゴキブリを入れる→⑭
★客は客、精根こめてラーメンを作る→③
ん!
シナチク多めにしてね。
⑰全財産をつぎこんで買ったのは2—8の連勝券。
ところで君の誕生日昭和□年□月□日の中に2と8はあるか?
★ある→大当たり!! しかも万馬券だ⑱
★ない→残念ながら無一文に⑲
ワンワンビッグワン!
⑱やったぞ!! これでこわいもんナシ。ついにまたオレの時代だ!!
GOAL
⑲ケッ、どーせオイラは唯の王さ
そのうちまたエネルギーをためて帝都壊滅を狙ってやるからな…
GOAL

昔々あるところに
超人軍の監督をクビになった
一人の男がいた
その名は唯の王――
転職先も決まらず
空しく過ぎゆく日々の中で
彼の情念はいつしか激しい
エネルギーとなって爆発する
これは超人軍を愛しながら
超人軍に怨念を燃やす
元スーパースターの物語である

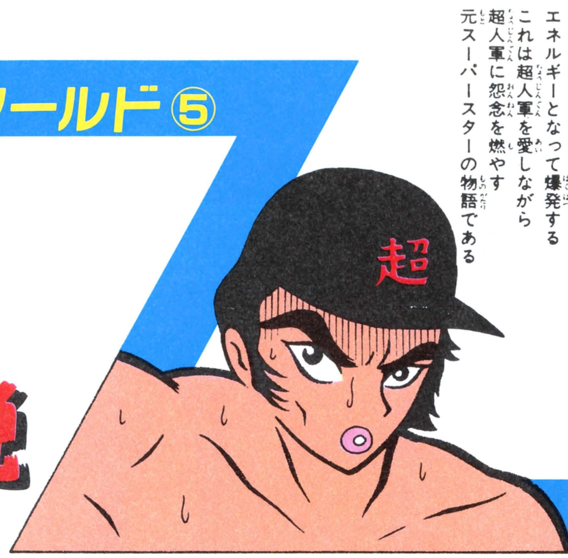
伊達めがねの偽パラレルワールド⑤

NISEMON

A・V・G

アドベンチャーゲーム

唯の王伝説



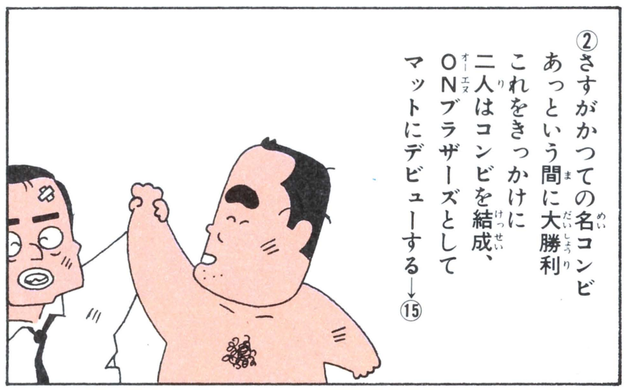
SCENARIO & DESIGN DATE-MEGANE

START



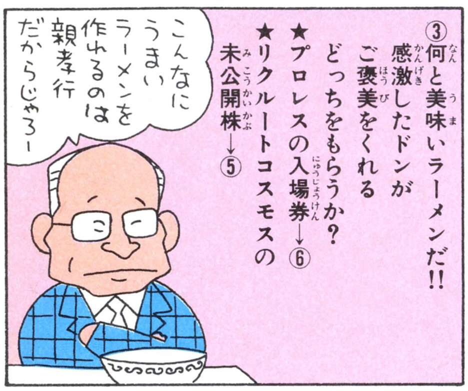
①とりあえず職を探さなくては…
今のところ二つほど話が来ているが、どちらを選ぶか?
★テレビ埼玉の解説者→⑪
★ラーメン屋の親父→⑯

©大平おかず

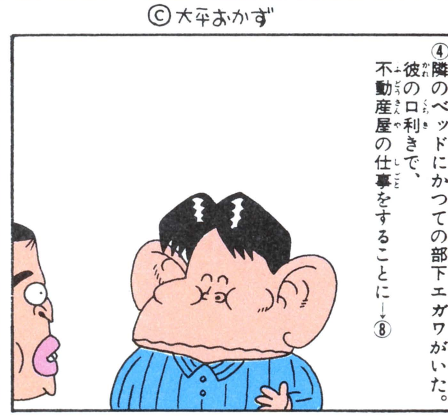


②さすがかつての名コンビ
あっという間に大勝利
これをきっかけに
二人はコンビを結成、
ONブラザーズとして
マットにデビューする→⑮

©高橋秋冥



③何と美味いラーメンだ!!
感激したドンが
ご褒美をくれる
どっちをもらうか?
★プロレスの入場券→⑥
★リクルートコスモスの未公開株→⑤

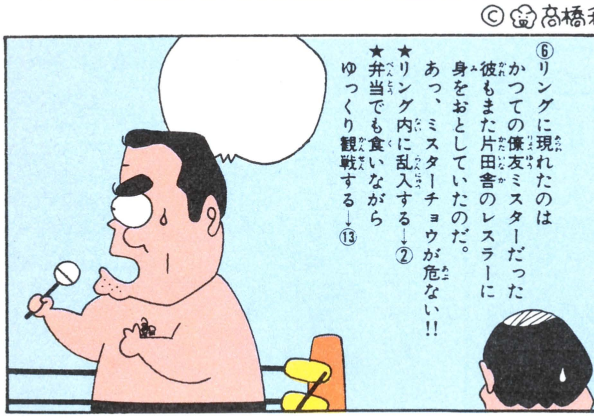


④隣のベッドにかつての部下エガワがいた。
彼の口利きで、
不動産屋の仕事をすることに→⑧

©中村龍屁



⑤株が値上がりして大金を手に!!
→⑩

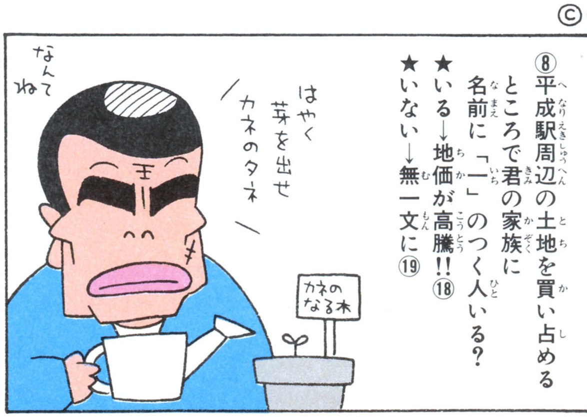


⑥リングに現れたのは
かつての僚友ミスターだった
彼もまた片田舎のレスラーに
身をおとしていたのだ。
あっ、ミスターチョウが危ない!!
★リング内に乱入する→②
★弁当でも食いながら
ゆっくり観戦する→⑬

©ぱた山パッチ

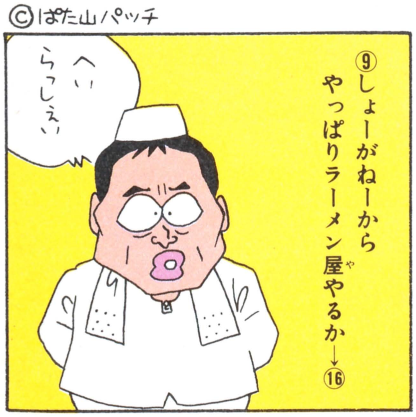


⑦野党に厳しい追求を受けて
大臣を辞任→⑲

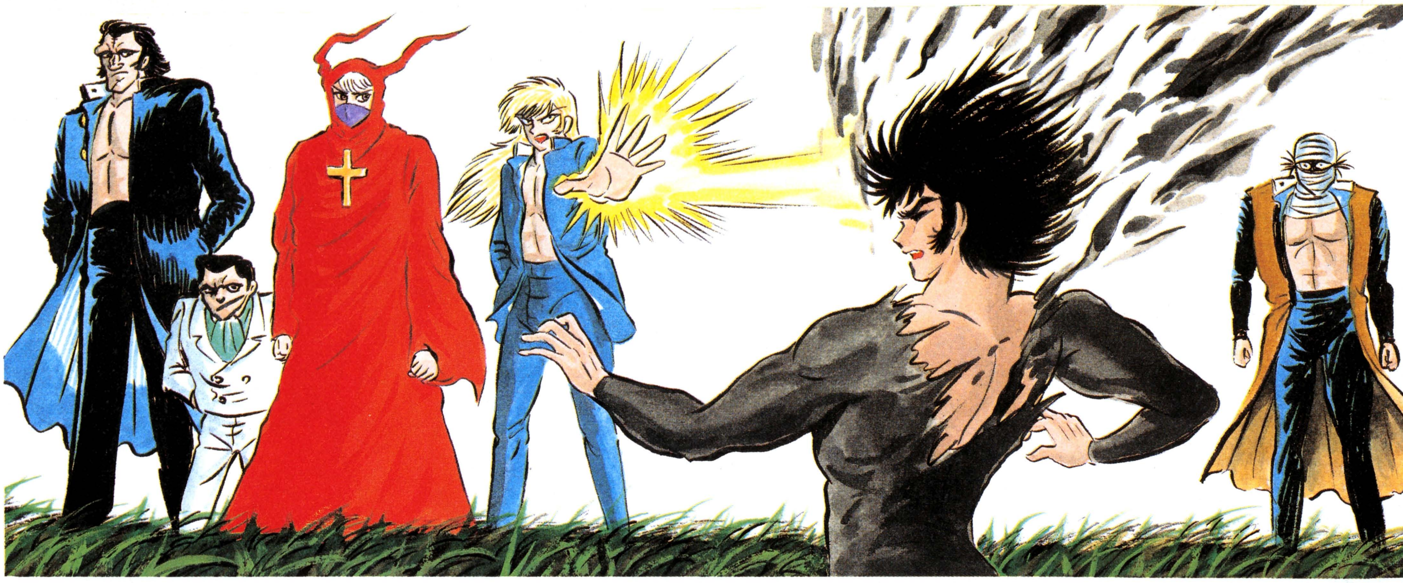


⑧平成駅周辺の土地を買い占める
ところで君の家族に
名前に「一」のつく人いる?
★いる→地価が高騰!!⑱
★いない→無一文に⑲

©たいのおおじ



⑨しょーがねーから
やっぱりラーメン屋やるか→⑯



イラスト／永井豪

㊫PCエンジン6月号は4月28日㊎発売！

今注目の3大RPGといえば、『凄ノ王伝説』『天外魔境』『イース』だね。次号ではこの3本をバッチリ特集。RPGファンは要注目だ。一方、『ダライアス』『ニンジャウォーリアーズ』『パックランド』の3大移植ゲームももちろんフォロー。アクションゲームファンも要チェックだ。こんな盛りだくさんの内容でお送りする㊫PCエンジン、次号もよろしく！

達人情報局

を始めます。PCエンジンのウラ技、CDロムのミュージック先取り紹介など、電話でしか出せない情報をドンドン流しますぜ！

旭川	0166(22)7400
東京	03(236)7200
大阪	06(700)5599
高松	0878(33)9700

急告 ライター大募集！

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています（ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります）。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介（800字以上）を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。
●あて先➡〒102東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル4F ㊫PCエンジン編集部「ライター募集係」

Editor in Chief……佐藤辰男
Senior Editor……後藤靖彦
Editors……松本剛　北山のり子　河野崇　寺西憲二　塚田正晃　高木陽一郎　平井秀　西川真紀　橋本理恵子　羽根正人　斉藤親信　中村敏彦
Writers……藤井康裕　岩崎啓真　中村泰宏　小泉雅也　超音速　石田真也　今村文二　小峯徳司　岡本敦行　山崎拓　佐藤武慶　増嶋健　遠藤まゆり　岡田直子　草野公平　丸山秀樹　イース　木村典子　工藤裕貴　山本裕司　大竹雅法　堀斉
Photographers……林久平　倉部和彦　分部辰浩　福家久仁子　林克典　伊豆倉守一　舟喜力　加藤幸広
Designers……12 to 12（野口敏治　高見みなこ　藤井学）ディレクション・ナカオフィス　アンカモン　斉藤和代　小林博明　岩沢須美子　星山英夫

月刊 マルカツ 勝PCエンジン
5月号
1989年5月1日/定価＝350円
雑誌コード　13575－5

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-3521
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所……凸版印刷



スペースハリアー

PCエンジン初の大容量、4Mカード採用。大迫力のハイスピード・3Dシューティング!

標準小売価格 6,700円

ソンソンII

アーケードの名作「ブラックドラゴン」が、ニューキャラクターバージョンで蘇える!がんばれソンソン!天竺はもう目の前だ。

標準小売価格 5,400円

ファンタジーゾーン

パステルタッチのファンタジーゾーンを舞台に、英雄オパオパ大活躍!

標準小売価格 4,900円

NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麴町二丁目14-2 麴町NKビル 〒102
お問い合わせ03(590)2626
●平　日/午後3:00～午後7:30
●土・日・祭日/午後1:00～午後7:30
テープサービス専用03(590)2009
上記の時間中専門スタッフによるテレフォンサービスを行っております。



月刊 マル勝PCエンジン 1989 5月号
1989年5月1日発行(毎月1回1日発行)
第1巻第5号通巻5号

発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8523/販売部 ☎03(221)3521/編集部

定価 350円

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T4911357505352 雑誌コード 13575-5